$ 20.00

PLAN 9 COMIKAZE

POR AMOR AL (9º) ARTE

No. 1

NOT APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

EL TALENTO DE
RACRUFI

ARTE JAPONÉS
EL MANGA

EL ARTE DE
FRAZETTA

1890 6734 0 001
7 50012 34000 9

* SUPERMAN 70 AÑOS * GALLUR * MOEBIUS * 3 DEV ADAM *

COMIKAZE
POR AMOR AL (9°) ARTE

EN ESTE NÚMERO:

1 EDITORIAL

2 FRANK FRAZETTA: AMO DE LA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA
MAURICIO HERRERA

5 CONAN EL BÁRBARO
CARLOS CAMALEÓN

8 RACRUFI: MITO ENGRANES Y PIEL
JUAN CARLOS AGUILAR

11 PROMESA
RAMÓN SALAS

14 MORBIUS LIVING VAMPIRE
.J DAVID .M JIMÉNEZ

17 SUPERMAN: 70 AÑOS LUCHANDO POR... ¿LA JUSTICIA?
JOSÉ ÁNGEL SOTO

20 LA OTRA CARA DE SÚPER SANSÓN
CARLOS CAMALEÓN

22 SUPERMAN: EL MUSICAL
JORGE TOVALÍN

24 EL FACTOR MUTANTE
EVERARDO FERRER

28 ¡MONDO MANGA!
ROY LÓPEZ

30 BAJO LA CAPA
JESÚS ESTRADA

32 3 DEV ADAM, SUPERHÉROES A LA TURCA
JORGE TOVALÍN

34 GALLUR: EL MAESTRO SENSACIONAL (1A PARTE)
JOSÉ MIGUEL ALVA

39 BRUCE TIMM: ANIMACIÓN EN REVOLUCIÓN
ADRIÁN MEDINA

42 DOJINSHI: MANGA HECHO POR FANÁTICOS
LUIS ROIZ

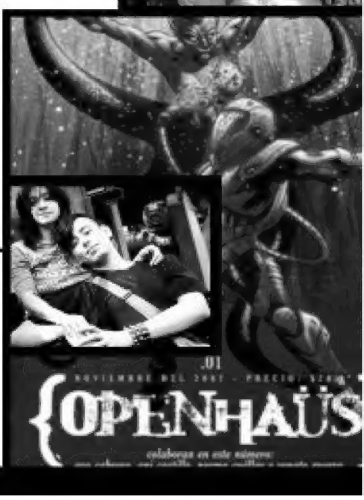
45 MOEBIUS: SURREALISMO INFINITO
EQUIPO DE COMIQUERO.COM Y JORGE TOVALÍN

48 INDIANA JONES Y EL REGRESO A LAS VIÑETAS
.J DAVID .M JIMÉNEZ

PORTADA
JESÚS ANTONIO HERNÁNDEZ R.

Arquitecto, diseñador e ilustrador de cómics.
Su trabajo ha sido publicado en México, España, Estados Unidos e Italia.
Actualmente radica en Querétaro.

Contacto:
01portaveritas@gmail.com
http://portaveritas.deviantart.com/



COLOR
RENATO GUERRA
(Monterrey)

Es ilustrador y colorista. Su trabajo ha aparecido publicado en revistas mexicanas como Lamigala, Ponx y ¡#$%&! Cómics, además de proyectos personales como Openhaüs, una antología de comic breve (co-editada, diseñada y concebida por él) con colaboraciones de distintos autores nacionales e internacionales. En su tiempo libre se dedica a tomar fotografías, leer y redactar posts para www.renatoguerra.com

COMIKAZE

VOLUMEN UNO. NÚMERO UNO.
Mayo de 2008.
Publicación Trimestral.

www.revista-comikaze.blogspot.com
revistacomikaze@gmail.com

DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN
La Marina # 20, Colonia Observatorio,
CP 11860, Delegación Miguel Hidalgo,
México, DF

CONSEJO EDITORIAL
Everardo Ferrer
David Méndez
Jorge Tovalín

DISEÑO
Elizabeth Gil
David Méndez

CORRETEADOR EDITORIAL
Jorge Tovalín

PORTADA
Jesús Antonio Hernández (trazo)
Renato Guerra (color)

EN ESTE NÚMERO COLABORAN
Juan Carlos Aguilar
José Miguel Alva
Carlos Camaleón
Comiquero.com
Jesús Estrada
Mauricio Herrera
Roy López
Adrián Medina
Luis Roiz
Ramón Salas
José Ángel Sotol

Certificado de Reserva de Derechos:
04-2008-052116232300-102
Certificado de licitud de contenido
en trámite.

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos.

Comikaze se imprime en:
Diseño e Impresos Sandoval
Tel. 5793-4152

EDITORIAL

Ese jueves, hace más de un año, la charla comiquera en el *Sanborns* junto al Palacio Postal se enfocó en hacer un concurso sobre historieta de horror, cuyos finalistas verían publicada su obra. Pero después de unos meses (y tras la aparición de historietas como *Paranormal Directo*) la idea mutó definitivamente para convertirse en una revistita informativa sobre cómics… otra más, dirían algunos.

Cierto, en los últimos años han surgido en México varios proyectos enfocados a brindar información sobre el medio, de forma que los lectores hemos podido conocer distintas propuestas, como *Súper Cómics, Noveno Arte, Comic Zone, Secuencial* y *Cenizas*, cada una con un punto de vista muy particular pero con una cosa en común: todos son o han sido proyectos potencialmente suicidas, publicaciones *kamikaze*.

De la misma forma, como todo proyecto independiente, *Comikaze* inicia su publicación con un futuro emocionantemente incierto, pero con unas ganas enormes de proponer, de informar y de formar nexos.

Para este primer número invitamos a una gran cantidad de amigos, de los cuales muchos aceptaron gustosamente participar en el proyecto (a otros de plano no los encontramos y otros tantos estaban hasta el tope de trabajo, pero ya estarán en el número dos). Así, para llenar estas 48 páginas con grandes cantidades de conocimiento *geek*, contamos con colaboradores muy distintos, pero que comparten su admiración por la narrativa secuencial, por los monitos pues, esos personajes e historias que comprábamos con nuestros domingos y que algunos hacemos ahora con nuestras quincenas.

Los artistas, editores, periodistas, académicos y demás seres extraños que conformamos este primer número de *Comikaze* agradecemos que tengas este ejemplar en tus manos y te invitamos a enviar tus comentarios y tus propuestas de colaboración a **revistacomikaze@gmail.com**, así como a visitar **www.revistacomikaze.blogspot.com**.

Antes de seguir, dedicamos este primer paso a **Alberto Hinojosa**, creador con el que tuvimos oportunidad de compartir la mesa y el cual, seguramente, habría formado parte de este proyecto demente.

por MAURICIO HERRERA

FRANK FRAZETTA

AMO DE LA ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA 1ª PARTE

"SIEMPRE TUVE UN CONCEPTO DIFERENTE DE LO QUE DEBE SER UNA ILUSTRACIÓN DE FANTASÍA HEROICA: EL MOVIMIENTO, LA FORMA, LOS TOQUES DE COLOR... ES FÁCIL APLICAR LA PINTURA A UN LIENZO, PERO LO IMPORTANTE ES LO QUE SE DICE CON ESA PINTURA (...) EN MIS LIBROS HAY UNA CIERTA IMAGEN DE LOS PERSONAJES, SUS ACTITUDES, SU FUERZA, SUS PODERES, QUE CONFORMAN LA HISTORIA. ESTO COMPLETA, EMBELLECE UN TEXTO Y A VECES, ES MÁS SIGNIFICATIVO. AHÍ RADICA LA VERDADERA CREACIÓN, LA MÍA."

FRANK FRAZETTA

¡Sí, lo admito! Mi *Icon* y mi *Legacy* son los tesoros más grandes de mi biblioteca gráfica y mi DVD de *Painting with fire* es el artículo que más me ha dolido prestar. Soy apenas uno de los millones de fans que tiene el señor Franklyn Frazetta, así que no esperen un desapego total de lo subjetivo en este texto. Pero lo que sí prometo es dar fe del porqué tantas personas lo consideran el maestro de maestros en cuanto a ilustración fantástica se refiere.

Es fácil defender la idea de que se trata de uno de los ilustradores más importantes de la historia y que ha sido referente para muchos artistas en formación a lo largo del mundo. También es fácil apuntar que tal influencia se mantiene presente y reconocible en muchos autores consagrados, y que además marcó la pauta visual para el género de la fantasía heroica, presente en ilustraciones, cómics, películas, animaciones y videojuegos.

A mi parecer hay un plus que hace a Frazetta un caso único frente a otros gigantes de la ilustración, y es que su obra a lo largo de los años ha mostrado una visión particular, justo como la tendría un adolescente: su maestría y dominio de la forma está al servicio de la aventura, la acción y el heroísmo.

Nacido en Brooklyn, Nueva York, en 1928, Frazetta ingresó a la Fine Arts Academy a los ocho años, donde obtuvo una formación clásica en pintura, manejo de luces y trazo. A la edad de 16, comenzó su actividad profesional, primero como ayudante de ilustración, trabajando temáticas de ciencia ficción. Poco después rescató a Snowman, personaje creado en su infancia, para publicarlo en la revista *Tally Ho!* # 1.

Atlético y hábil en el baseball, a los 17 años recibió la oferta de jugar de forma profesional con los New York Giants, pero dejó pasar la oportunidad. En ocasiones Frazetta ha afirmado (aparentemente en broma) que su estilo de trazo rápido se forjó debido a sus ganas de terminar sus pinturas para poder jugar baseball. Si es así, benditas sean las actividades múltiples.

Su formación contó con muchos episodios interesantes: en una ocasión, el director artístico

de la editorial Standard, Ralph Mayo, no estaba contento con Frazetta y su dominio de la anatómico, por lo que le entregó un libro y le dijo: "Frank, tu material está muy bien, pero tienes que aprender algo de anatomía". Éste se llevó el libro a casa y pasó toda la noche copiando los dibujos, de la primera a la última página. Al día siguiente se presentó con Mayo y le dijo: "Muchas gracias, ya he aprendido anatomía". Esto nos revela un aspecto de su perfil como autor y como persona, lo que valida cómo el orgullo y la autoexigencia son el complemento de un talento innato.

Fritz continuó su carrera como dibujante de cómics en diversos géneros, destacando *Shining Knight* para DC comics y *Thun'da King of the Congo*, creado e ilustrado totalmente por Frazetta, con guiones de Gardner Fox, para Magazine Enterprises. Después de realizar tiras de *Flash Gordon* y portadas para *Famous Funnies*, donde publicó sus famosas ilustraciones de Buck Rogers (mismas

que influyeron a George Lucas para crear *Star Wars*), Frazetta dibujó sin crédito para Al Capp y su *Li'l Abner* por ocho años, y después probó con *Little Annie Fanny*, de la revista *Playboy*.

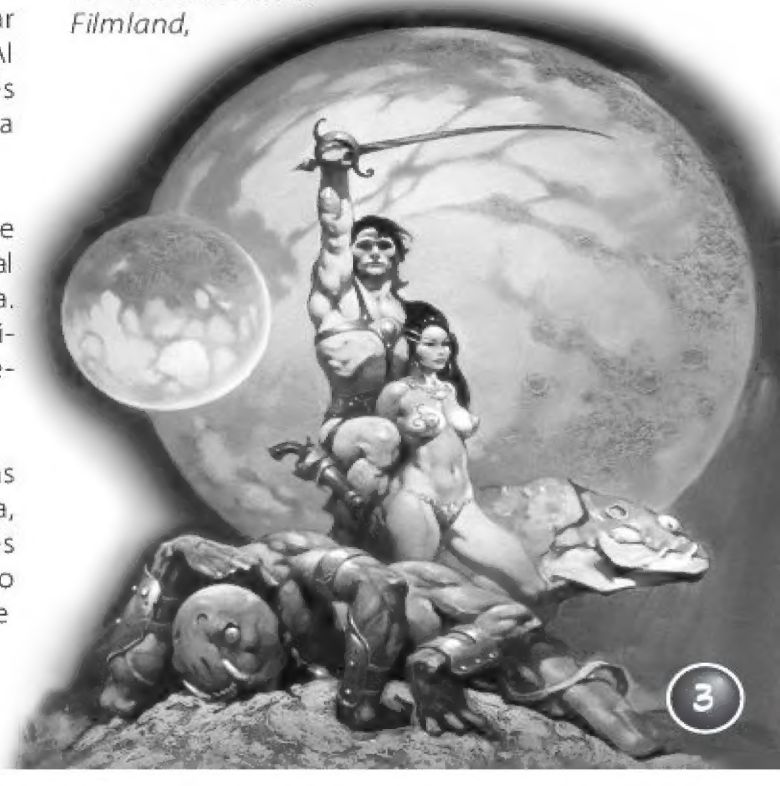
En 1962 entró de lleno a un terreno en el que su trabajo dejaría huella, cuando la editorial Ace Paperback lo contrató como portadista. Entonces Frazetta, que había trabajado principalmente en blanco y negro, comenzó a generar pinturas a todo color.

El público transformó en un éxito de ventas todo lo que llevara una portada del artista, que en ese periodo también realizó notables piezas para las novelas de personajes como Tarzan y Savage Pellucidar, de Edgar Rice Burroughs.

Frazetta tuvo que soportar una mala política de empresa, pues Ace conservó todos los originales de su obra, vendiendo algunos, y regalando o destruyendo otros trabajos "viejos" cuando se acumulaban en bodegas. Sin embargo, en esa época obtuvo el Award of Excelence de la New Yorker Society of Illustrators por su arte para *Back to the Stone Age* de Burroughs, cuarto título del ciclo de Pellucidar.

En lo personal, puedo dar fe de que muchos dibujantes no superan la frustración de ver cómo sus ilustraciones son tomadas como un producto más. El dibujante que trabaja en un área en la que debe firmar su trabajo se involucra en la tarea creativa a tal punto que no puede romper el vínculo con su obra. La empresa puede o no registrar la obra para uso comercial, pero entregar un original es algo que equivale a regalar un hijo a las galeras.

En 1964 Frazetta conoció a James Warren, editor de *Eerie*, *Blazing Combat*, *Vampirella* y *Famous Monsters of Filmland*,



DatoFRIKI

Hace unos años, el artista realizó una propuesta de poster para la cinta de vampiros *From dusk till dawn*, de Robert Rodríguez, la cual compartimos con ustedes.

quien lo invitó a trabajar en su nuevo proyecto: *Creepy*. Está de sobra decir que la palabra "mítica" es la que mejor describe la etapa de Frazetta en Warren. En 1965, la fantasía épica fue testigo de uno de sus momentos más determinantes, cuando Frazetta fue contratado por la editorial neoyorkina Lancer Books, (la cual le ofreció el doble de lo que Ace Paperback le pagaba, así como poder quedarse con los originales), para que realizara las portadas de las novelas de Conan.

Las novelas escritas por Robert E. Howard fueron un éxito rotundo, a la vez que para Frazetta significaron un Premio Hugo (máximo reconocimiento de la ciencia ficción y la fantasía), bajo la categoría de Mejor Artista Profesional, en 1966.

Cabe mencionar que las novelas de Conan que contaron con portadas de Frazetta, vendieron 10 millones de ejemplares, muchos de los cuales eran comprados simplemente por el arte de la cubierta.

Conan, (personaje al que se dedica el siguiente artículo) encontró en Frazetta una interpretación visual que definió al género: la composición dinámica; la caracterización estereotipada de personajes; los rasgos hostiles en un antihéroe; la batalla contra lo diabólico o lo sobrenatural, y la sensualidad de sus mujeres sin cientos de horas de gimnasio.

Todos los clichés del héroe que se define por su acción fueron espléndidamente representados en las composiciones de Frank Frazetta, legado que continúa hoy en día...

Nuestro Colaborador

Mauricio Herrera ha destacado como ilustrador y dibujante de cómic para múltiples agencias. Fue uno de los impulsores del proyecto *Mitos y Leyendas*, del cual fue editor gráfico por cinco años. Es co-creador de *Diablo*, el primer cómic chileno coloreado por computadora, y otros títulos como *Skull* y *Salem*. Hoy en día funge como cabeza del colectivo Berserker y ha debutado como portadista del cómic *Ángel Caído*.

CONAN
El Bárbaro

por CARLOS CAMALEÓN

UN GIGANTE, UN PIRATA, UN NÓMADA, UN LADRÓN, UN EXPLORADOR, UN SOLDADO, UN GLADIADOR, INCLUSO UN REY, PERO SOBRE TODO, UN BÁRBARO PROVENIENTE DE CIMMERIA, ES EL PERSONAJE MÁS CELEBRE DEL AUTOR TEXANO ROBERT E. HOWARD, QUIEN LO CONCIBIÓ EN 1932.

Con dos incursiones cinematográficas en su haber, en las cuales Arnold Schwarzenegger encarnó al cimmerio, y con las que apenas podemos quedar conformes, así como muchísimas adaptaciones de las novelas de Howard al cómic, Conan se ubica por encima de otras creaciones del mismo autor, como son el rey Kull o Red Sonja, en lo que a popularidad se refiere.

Antes de seguir, cabe mencionar que Howard relataba a veces que sus historias no eran ficción, sino realidad. Decía que un rey de la Atlántida se le aparecía y lo amenazaba con cortar su cabeza con una filosa espada si no transcribía sus aventuras, lo cual le obligaba a escribir.

Conan es un musculoso bárbaro, moreno, de cabello largo. Su aldea fue quemada, y sus padres, así como toda su raza, fueron destruidos por la casta vecina de los Vhanir, bárbaros al estilo nórdico, presentados por Howard como crueles e insensibles. Conan quedó reducido a ser "el último cimmerio", compartiendo con Kal-El, Lobo, Silver Surfer y otros personajes del cómic, la tragedia de ser los últimos de su raza.

Con el tiempo, Conan cultivó una serie de archienemigos y aliados, que volverían una y otra vez, como sucede en las historias de superhéroes; sin embargo, esto no era tan recurrente. Entre sus enemigos regulares se cuentan magos, guerreros y hasta el Conan de una tierra paralela, mientras que entre sus aliados no podríamos olvidar a Juma el negro.

Infinidad de amores también pasaron por su lista, pero entre los más importantes se encontró la pirata y aventurera Valeria, con la que surcó los mares hyborianos, como una pareja indomable. Y claro, no podríamos descartar a su esposa Zenobia, junto a quien reinó en Aquilonia, una especie de Grecia primitiva.

Como viajero, Conan recorrió desde la oriental Kitai hasta la tierra de magos de Estigia, pasando por Hirkania, Zamboula, Zamora, Nemedia y la Costa Negra (donde es conocido con el nombre de Amra). Incluso llegó a viajar por el tiempo, el espacio y otras dimensiones.

Cabe apuntar que Marvel Comics, por medio de Roy Thomas, fue la que se encargó de impulsar en gran medida la popularidad de Conan, al presentar no sólo adaptaciones, sino nuevas aventuras del personaje a partir de 1970.

Entre las historias originales de Howard, que por supuesto son las más memorables, podemos citar *Shadows in Zamboula*, donde en una isla lejana, Conan y una mujer encuentran unas estatuas que por las noches cobran vida. Así mismo está *The Tower of the Elephant*, donde Conan, quien busca ser el mejor ladrón del mundo, logra subir una altísima torre en donde se encuentra una gema custodiada por el dios elefante, un hombre con cabeza de paquidermo, proveniente

TAKE ATOLNIR, HEAVY AS IT MAY BE, TO THE LORD OF THE MOUND. SAY THOR OF ASGARD SHALL NEVER CAST DOWN'S PANTHEON TO CHAOS...
... FOR HE HAS PERISHED THUS DAY THAT MEN MIGHT LIVE!
OFFER THE HAMMER UP TO HUM AS SYMBOL OF LOVE THAT DWELLS OF A LATER AGE WILL RANGE WITH IMPUDENT MANKIND. OHH...

de más allá de las estrellas, lo que inserta la idea de extraterrestres confundidos con deidades.

No puede faltar en nuestra lista *The Citadel at the end of time*, en la que se narra cómo un mago llega a ocupar accidentalmente un zigurat o templo que aparece y desaparece en distintas eras del tiempo. Este viajero mantiene cautivas a diversas criaturas recolectadas en sus travesías: simios parecidos a humanos, dragones que no son sino tiranosaurios, además de relatar su visión de Egipto como una Estigia del futuro o de "una época donde los barcos vuelan y los carros no son tirados por caballos". Sin duda, tres obras de singular elegancia en su estilo.

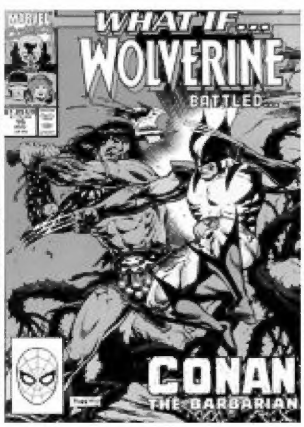
DatoFRIKI

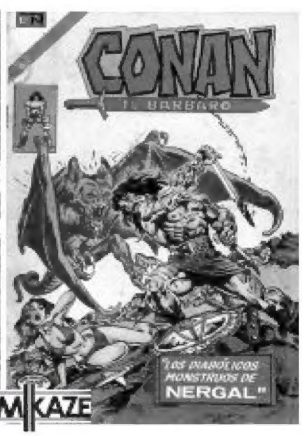
EN VERDAD LO MALO NO ERA ESO, SINO QUE...
... EN ESE MOMENTO Y VIAJANDO A TRILLONES DE AÑOS DE DISTANCIA, ENCONTRAMOS AL TERRIBLE...
BO-ZAL
SÍ, SOY MUY MALO.
GRR...YO ACABO CON TODOS.

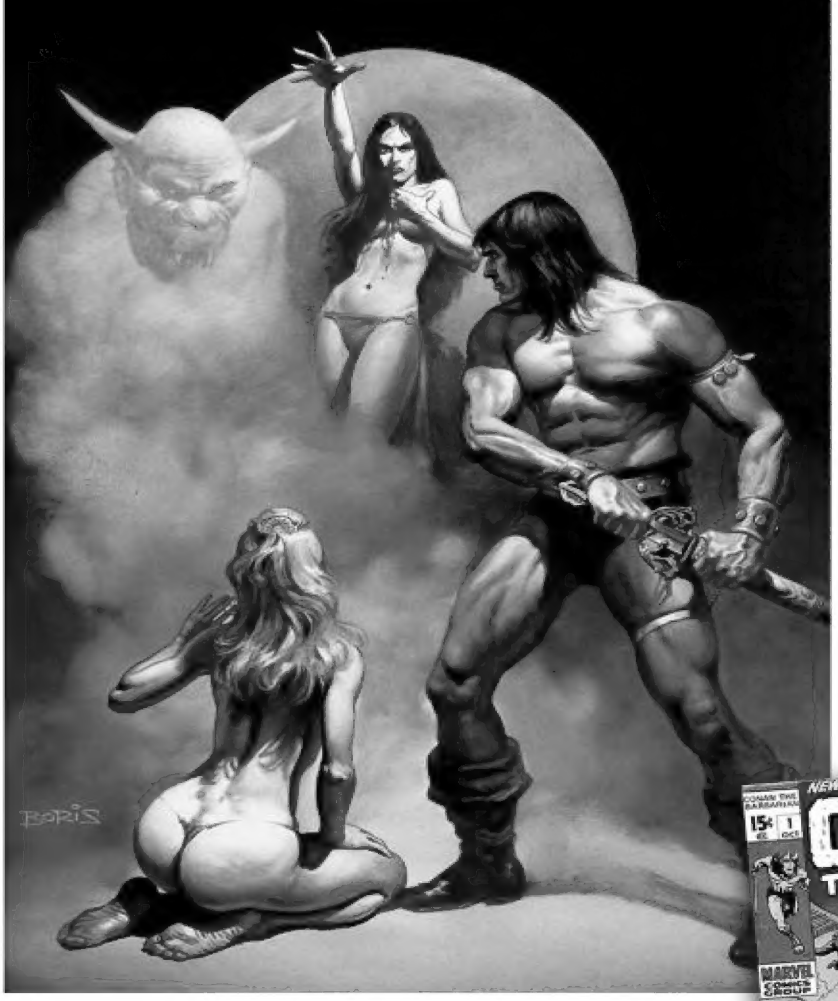
Roy Thomas, legendario escritor de cómics de Conan, hizo una parodia del mismo en las páginas de *Captain Carrot and his Amazing Zoo Crew*, en los años 80, misma que tuvimos la suerte de disfrutar en México, gracias a Editorial Novaro.

En cierto momento, la *Casa de las Ideas* rindió homenaje al personaje de Howard mezclándolo con los héroes principales de la editorial. Ejemplo de esto son las historias narradas en el clásico título *What If...?* que presentó batallas de Conan contra Thor, así como un curioso *crossover* con los X-Men, quienes, al tratar de detener a Phoenix, por error envían a Wolverine al pasado, lo que hace que el peludo mutante se enfrente a Conan.

Con su poder de curación y sus garras de adamantium, Wolverine termina por destrozar el mundo creado por Howard, además de cortarle una mano a Conan, derrotar a un demonio y quedarse con Sonja, tras confundirla con su amada Jean Grey. Como epílogo, se menciona que Logan se convierte en rey de Aquilonia,







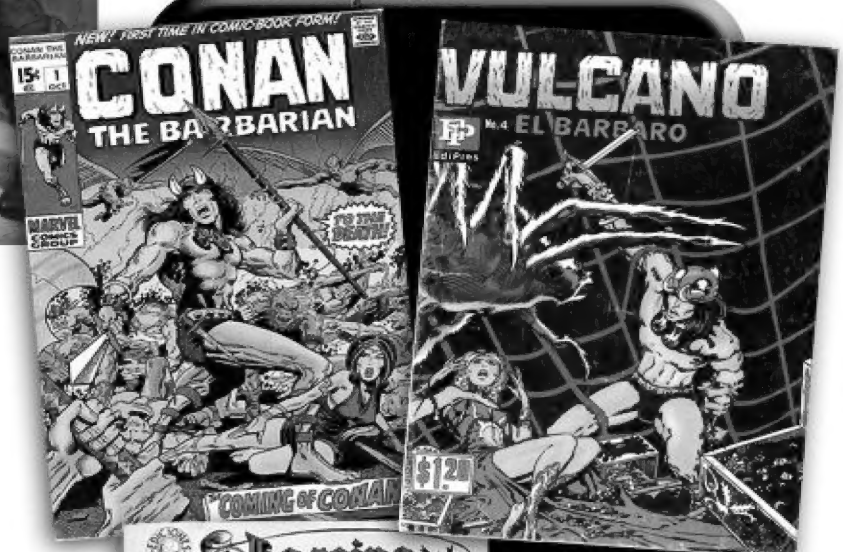
mientras que Conan llega a la Luna para combatir a los Shi'ar y salvar a Phoenix, al creer que es una inocente damisela atacada por demonios.

Ya sea visitando tugurios, putas, bebiendo cerveza hasta caer, comiendo piernas de cerdo o salvando inocentes, el cimmerio ha sido admirado desde distintos enfoques. No creo que los lectores de *La espada salvaje de Conan el bárbaro* pudiéramos aburrirnos alguna vez con sus historias de muerte, dolor y sobrevivencia.

A más de siete décadas del nacimiento de este bárbaro personaje, sólo nos resta alzar nuestra copa y brindar en honor de Conan de Cimmeria.

¡Por Crom!

DatoFRIKI



En México, *La Prensa* publicó a Conan bajo el nombre de *Vulcano el bárbaro*. Además, mucho antes de que el personaje fuera tomado por Marvel, Conan hizo su aparición mundial en el cómic por medio del título *La reina de la Costa Negra*, que Editorial Joma publicó a partir de 1959, como una adaptación no autorizada del relato homónimo de Robert E. Howard.

En una visita a México, el inigualable artista Joe Jusko, nos obsequió este sketch de Amra, el León de melena negra.

Nuestro Colaborador

Carlos Camaleón, reconocido vampirólogo y además especialista en cómic, ha impartido conferencias sobre historieta en la Universidad del Claustro de Sor Juana, Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, e Instituto Mexicano de la Juventud. Ha colaborado en *Revista de Revistas*, *Súper Cómics*, *Generación*, y actualmente en *Dark*. Su sitio web es www.myspace.com/carloscamaleon

por JUAN CARLOS AGUILAR G.

RACRUFI

Mito, engranes y piel

DE NIÑO, SU MÁS GRANDE PASIÓN ERA DIBUJAR, TOMAR UN LÁPIZ Y COMENZAR A TRAZAR LAS LÍNEAS QUE DIERAN VIDA A UNA NAVE ESPACIAL O A UN ROBOT. NADIE SE DABA CUENTA, PERO CON AQUELLOS VIEJOS BOCETOS, AHORA EXTRAVIADOS, INICIABA SU CARRERA RAÚL CRUZ FIGUEROA (RACRUFI), UNO DE LOS ILUSTRADORES MÁS IMPORTANTES DE MÉXICO, AMPLIAMENTE RECONOCIDO EN ESTADOS UNIDOS Y EUROPA.

Y no es para menos. Con más de 25 años como profesional, *Racrufi* se erige como uno de los más valiosos representantes del arte fantástico en México, cuyo trabajo se ha presentado con éxito en la Galería del FARO, en el Anglo y en el Salón de la Plástica Mexicana. En entrevista *Racrufi* habla de esta aceptación por parte del público joven, de su inconfundible estilo prehispánico, y de esa "lamentable tendencia" que los críticos tienen para no verlo como artista, sino como una mera curiosidad.

Al principio, cuando mostraba sus trabajos llenos de escenarios fantásticos y naves, mucha gente le decía "¡Ah, *La guerra de las galaxias*!". Siempre comparaban su trabajo o, peor aún, afirmaban que lo había copiado de las películas y los cómics. Para evitar eso, decidió agregar a los guerreros o heroínas propios del género, elementos prehispánicos que los hicieran únicos.

"Comencé a pintar robots con detalles de guerreros aztecas y los ubicaba en lugares reconocibles de la ciudad, como el Monumento a la Revolución o el Metro. Recuerdo que el primer dibujo que hice con estas características fue una nave espacial inspirada en la cabeza de Quetzalcóatl".

Le seguirían dos que ya son emblemáticos: el de un azteca con vestimenta metálica que sostiene en la mano un dispositivo, y el de un robot que está en el andén de la estación del Metro Mixcoac, convertido en ruinas después de una explosión.

Con esos elementos ponía un sello personal a su obra, influida por una gama de maestros del arte fantástico, pero muy especialmente por Frank Frazetta, *"uno de los grandes maestros que me ha inspirado mucho. En México, mi más admirado artista es Jorge González Camarena, que tiene un arte impresionante"*.

"No me gustaba que todo el mundo creyera que mi trabajo estaba copiado de otro lado. Ahora que he madurado, entiendo que se trata de una actitud cultural en nuestro país, que da por hecho que los mexicanos no somos capaces de hacer algo que valga la pena. Siempre se piensa que algo bueno fue hecho en el extranjero", reflexiona *Racrufi*, quien tiene el honor de ser el único mexicano que ha publicado su trabajo en publicaciones como *Spectrum*, catálogo dedicado a lo mejor del arte fantástico, que se edita cada año en Estados Unidos.

Luego plantea un experimento: *"Si mintiera y dijera que mi trabajo lo hace un extranjero, te aseguro que sería más reconocido. Es muy curiosa la expresión de asombro de la gente cuando me conoce. No se espera que sea una persona común. Es raro, pero si eres el mexicanito promedio, bajan mucho tus puntos. En cambio, si eres güero y de ojos azules, eres digno de crédito. Piensan que las cosas grandes sólo las puede hacer un pequeño grupo de personas y no alguien como yo, que no soy millonario, que no pertenezco a la clase política ni a los medios, y que me llamo simplemente Raúl Cruz"*.

Reconoce que la gente ha apreciado la calidad de su obra (prueba de ello son sus múltiples exposiciones), pero nada más. *"Aquí en México no pasa de que te digan: '¡Qué padre trabajo!' Al final nadie quiere entrarle con dinero. No he pasado de ser una mera curiosidad. Tengo que trabajar mucho para que la gente vea mis obras como algo profesional, digno de una buena paga"*.

"Me imagino que se debe a que no comprenden que esto puede ser negocio. Lo más absurdo es que sí podría serlo, pero no lo consideran así. Aún no me he encontrado al visionario que le quiera entrar".

Este difícil panorama le ha impedido hasta ahora cumplir uno de sus mayores sueños: vivir de su obra personal. Por eso es que, para sostenerse, ha tenido que dedicar buena parte de su tiempo a diseñar los proyectos de otros. Pero aclara: *"El dinero no es mi objetivo. Me conformaría con poder vivir de esto, aunque no fuera tan holgadamente"*.

"Estuve a punto de irme a Estados Unidos, donde este arte sí es reconocido y da de comer, pero gracias a Osama bin Laden ya no fue tan fácil: tras el 11 de septiembre la entrada a Estados Unidos

se complicó. Para bien o para mal, me he dado cuenta de que las cosas sí se pueden hacer en México. Gracias al Internet ya no tienes que estar en algún lugar determinado. Ahorita yo sigo necio en que las cosas se pueden hacer aquí".

Racrufi está convencido de que parte del éxito de un ilustrador de arte fantástico es estar inmerso en el mercado, pues le da al artista la oportunidad de vivir de su trabajo y es justamente por lo que está luchando en nuestro país.

"Yo quiero abrir mercado en México. Es muy rico saber que estás abriendo camino a las nuevas generaciones y que estos te siguen", señala.

Mientras platica, derrocha pasión por sus proyectos. Ahí, en su estudio, lleno de botes de pintura, bocetos y una maqueta de una nave espacial hecha con repuestos de plumas, cabezas de rastrillos y envases de desodorante, no para de soñar.

"No puedo vivir sin estar girando mi pensamiento alrededor de esto. Llevo un cuaderno a todas partes en el que apunto ideas. Es un hábito. No podría vivir sin este arte. A veces me deprimo porque veo que no pasa gran cosa con mi trabajo y me pregunto: '¿Pero para qué lo hago, si no va a pasar nada?' Afortunadamente son ráfagas momentáneas", apunta.

"Quisiera que el día tuviera más horas y que pudiera vivir 200 años sólo para poder pintar los miles de bocetos que tengo por realizar".

Entonces *Racrufi* se voltea y comienza a pintar. Ya no escucha a nadie. De nuevo está inmerso en su mundo. La entrevista terminó...

DatoFRIKI

La obra de Raúl Cruz se ha publicado en *Heavy Metal Magazine* (diciembre, 2002) y por cuatro años consecutivos en *Spectrum: The Best in Contemporary Fantastic Art* (2005-2008).

Nuestro Colaborador

Juan Carlos Aguilar es periodista cultural. Trabaja en el periódico *La Crónica de Hoy* y colabora en la revistas *Milenio* y *El Último Gladiador*. Su gusto por la novela negra, la nota roja, y todo aquello relacionado con mentes perversas, lo ha llevado a escribir artículos sobre asesinos en serie en el semanario *Alarma!* Dedica demasiadas horas a disfrutar la literatura y el cine de ciencia-ficción. En sus días libres viaja al campo para sembrar zanahorias y cebollitas de cambray.

Promesa

Por Salas

SOBREVOLANDO LENTAMENTE LA SUPERFICIE DEL PLANETOIDE, EL ROBOT BUSCA EL LUGAR ÓPTIMO PARA INICIAR LA TERRAFORMACIÓN.

COMIKAZE

1

Promesa, de **Ramón Salas**, es parte de *Estación I-5*, obra ganadora del primer lugar en la tercera edición del Premio Julio Verne, en la categoría de Historieta. *Estación I-5* será publicada próximamente con el apoyo del Instituto Queretano de Cultura.

ELEGIDO EL SITIO, EL PROCESO COMIENZA: DE SU DESCOMUNAL MANO SURGEN LAS UNIDADES AUTÓNOMAS AÉREAS.

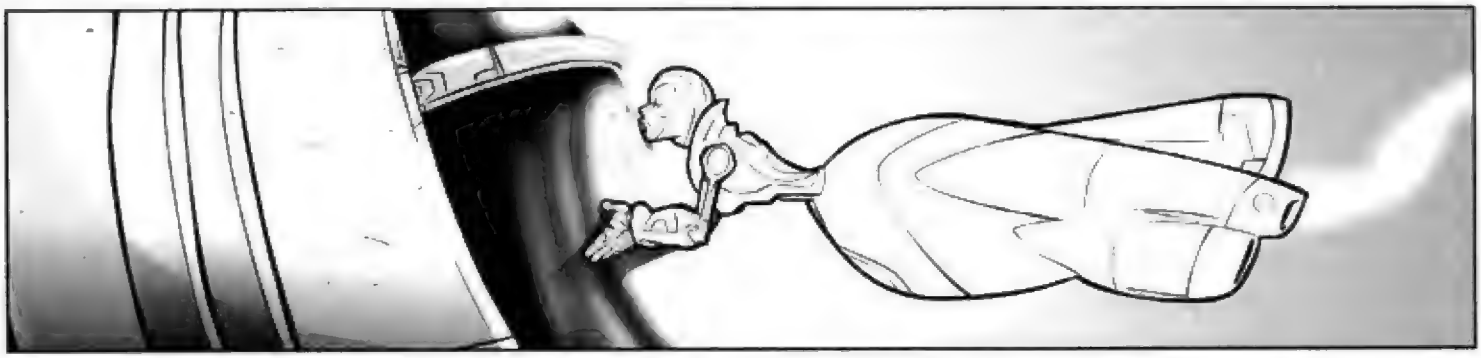
CIENTOS DE UNIDADES TERRESTRES SE APRESURAN A SALIR DEL APÉNDICE CON QUE EL ROBOT SE HA ANCLADO EN UNA MESETA.
HAY MUCHO TRABAJO POR HACER ANTES DE QUE LOS PRIMEROS COLONOS LLEGUEN.

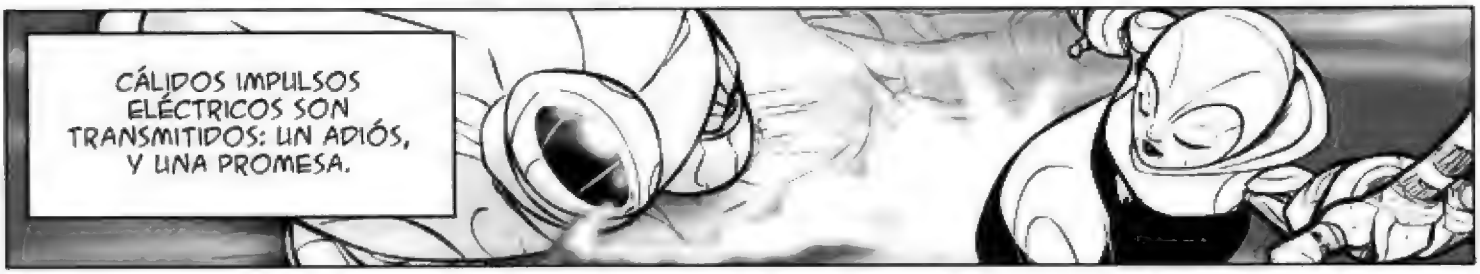
SE TRAZARÁ EL CURSO DE RÍOS DE ACUERDO AL PLAN PREDETERMINADO.
SE ALLANARÁN MONTES PARA CONSEGUIR EXTENSIONES CULTIVABLES...
... EMBRIONES DE ESPECIES VEGETALES TERRÍCOLAS SE ESPARCIRÁN EN ARMÓNICA DISTRIBUCIÓN.

PERO HAY UN PASO DEL PROCEDIMIENTO QUE EL ROBOT ESPERA ANSIOSO.
EL MOMENTO LLEGA PRONTO Y TODOS ORIENTAN SUS SENSORES HACIA LO ALTO, PARA CONTEMPLAR LA HERMOSA VISIÓN.

LAS ALAS HELADAS DE UN ÁNGEL.
EL AGUA NECESARIA PARA INICIAR LOS PROCESOS BIOLÓGICOS EN EL SEDIENTO PLANETOIDE.

EL ÁNGEL DA UNA CALLADA ORDEN. LAS MÁQUINAS VOLADORAS CON LOS MONSTRUOSOS BLOQUES DE HIELO SE SEPARAN Y VAN A SU DESTINO PROGRAMADO.
ELLA SE ACERCA A LA GRAN NAVE ANCLADA.




CÁLIDOS IMPULSOS ELÉCTRICOS SON TRANSMITIDOS: UN ADIÓS, Y UNA PROMESA.

LA PROMESA DE QUE VOLVERÁN A VERSE, EN EL PRÓXIMO PLANETA.
ESE SIMPLE PENSAMIENTO HACE QUE EL ROBOT SE SIENTA UN POCO MENOS SOLO.
FIN.

por .J DAVID .M JIMÉNEZ

MORBIUS
LIVING VAMPIRE

- **PRIMERA APARICIÓN:** *Amazing Spider-man* vol. 1 #101 (Octubre 1971)
- **CREADO POR:** Roy Thomas y Gil Kane
- **ALTER EGO:** Michael Morbius
- **OTROS ALIAS:** Dr. Morgan Michaels
- **AFILIACIONES:** Midnight Sons, Legion of Monsters
- **HABILIDADES:** Intelecto científico, fuerza sobrehumana, alta resistencia física, poderes hipnóticos, capacidad de volar.

Además de haber aparecido en los diferentes títulos de Spider-man, Morbius the Living Vampire también ha protagonizado cómics de Marvel como:

- ***Adventure into Fear*** #20-31 (1972-1975)
- ***Vampire Tales***, revista en blanco y negro que duró 11 números, a mediados de los 70
- ***Morbius the Living Vampire***, título propio que duró 32 números, de 1992 a 1995
- ***Marvel Comics Presents*** #144 (1993)
- ***Midnight Sons Unlimited*** #2 (1993)
- ***Strange Tales: Dark Corners*** #1 (1998)
- ***Amazing Fantasy***, Vol.2 #18 (2005)
- ***Legion of Monsters*** (2007)

DatoFRIKI

Cuando Roy Thomas y Gil Kane crearon a Morbius estaba en su apogeo el Comic Code, que entre otras cosas prohibía la sangre o personajes como vampiros y hombres lobo, por lo que le antepusieron lo de "*living vampire*", para poder publicarlo, pues técnicamente no estaba muerto.

PRÓXIMAMENTE

VAMPIREXIA 2008

12 · JULIO · 2008

Circo Volador

visítanos en

www.vampirexia.blogspot.com

COMIKAZE

EL PROFESOR MICHAEL MORBIUS, BIOQUÍMICO GANADOR DEL NOBEL, SE ENCONTRABA REALIZANDO EXPERIMENTOS CON SANGRE DE VAMPIRO Y TERAPIA DE ELECTROSHOCKS, QUE SE APLICÓ A SÍ MISMO PARA INTENTAR CURAR UNA EXTRAÑA ENFERMEDAD...

Sin embargo, el efecto de sus investigaciones le hizo convertirse en una extraña criatura de características vampíricas. Además de obtener las capacidades sobrehumanas y la apariencia de los míticos seres, Morbius adquirió la irrefrenable ansia y la voraz necesidad de consumir sangre para vivir.

Habiendo dejado algunas víctimas en las calles y tras volverse un depredador nocturno altamente peligroso, su encuentro con otras criaturas urbanas (como Lizard) y los vigilantes citadinos (como Spider-man), fue inevitable.

A pesar de que Morbius fue creado como un villano de la galería de Spider-man, con el tiempo se fue humanizando y poco después, al obtener apariciones en otros títulos, alternó con otros personajes, como Dr. Strange, Blade the Vampire Hunter, Simon Stroud (un agente de la CIA), Vic Slaughter, The Basilisk (Wayne Gifford), Dr. Paine, Bloodthirst, Jack Russell (Werewolf by Night), Man-Thing y Ghost Rider (Johnny Blaze) entre otros, además del arácnido, por lo que actualmente se le considera más un antihéroe que un villano.

Curiosamente, en la serie de televisión de Spider-man en los años 90, Morbius fue censurado y su origen fue modificado, pues en vez de que apareciera atacando yugulares como los clásicos vampiros, usaba las palmas de sus manos para extraer el plasma de sus víctimas, gracias a unas ventosas.

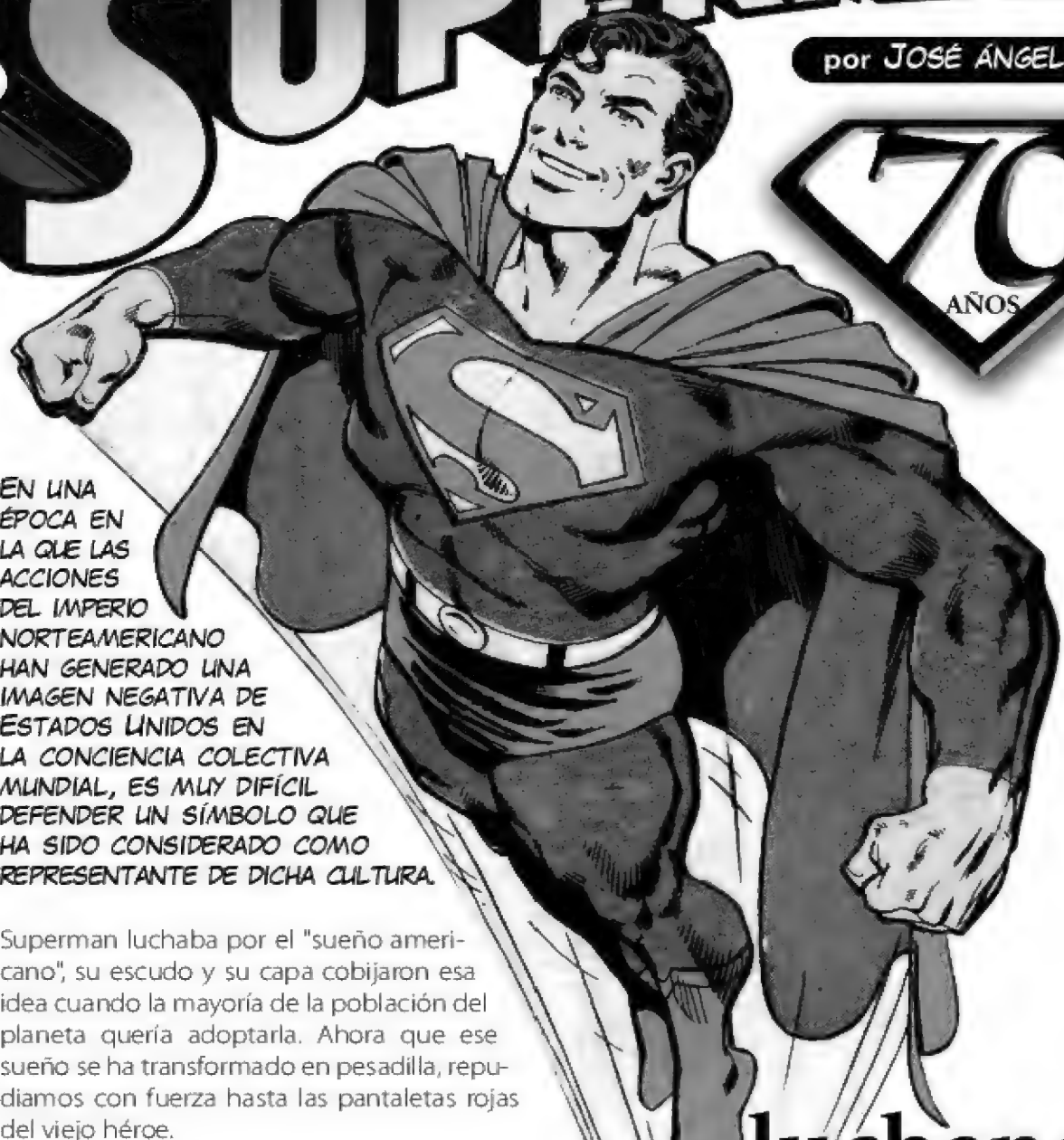
NUESTRO COLABORADOR

Desde pequeño, David fue atraído por los colores y figuras que encontró en las viñetas de los "cuentos" que le compraban y su afición fue creciendo exponencialmente mientras mas sabía de este mundo de fantasía. En 1996 fue voluntario tanto de la MECyF, como de la CONQUE y La Mole, proeza que repitió los dos años siguientes. De ahí paso a ser miembro del Comité Organizador de La Mole hasta la edición Milenio. Ha tenido roles de escritor, diseñador, editor y director en *ProComic, Zoom Comics, La Mole GDC, Comic Zone, Factor Comic, Grupo Editorial Vid, Virtual Kids!, Spider-Mania,* y *Supercomics.com.mx*

SUPERMAN

por JOSÉ ÁNGEL SOTO

70 AÑOS



EN UNA ÉPOCA EN LA QUE LAS ACCIONES DEL IMPERIO NORTEAMERICANO HAN GENERADO UNA IMAGEN NEGATIVA DE ESTADOS UNIDOS EN LA CONCIENCIA COLECTIVA MUNDIAL, ES MUY DIFÍCIL DEFENDER UN SÍMBOLO QUE HA SIDO CONSIDERADO COMO REPRESENTANTE DE DICHA CULTURA.

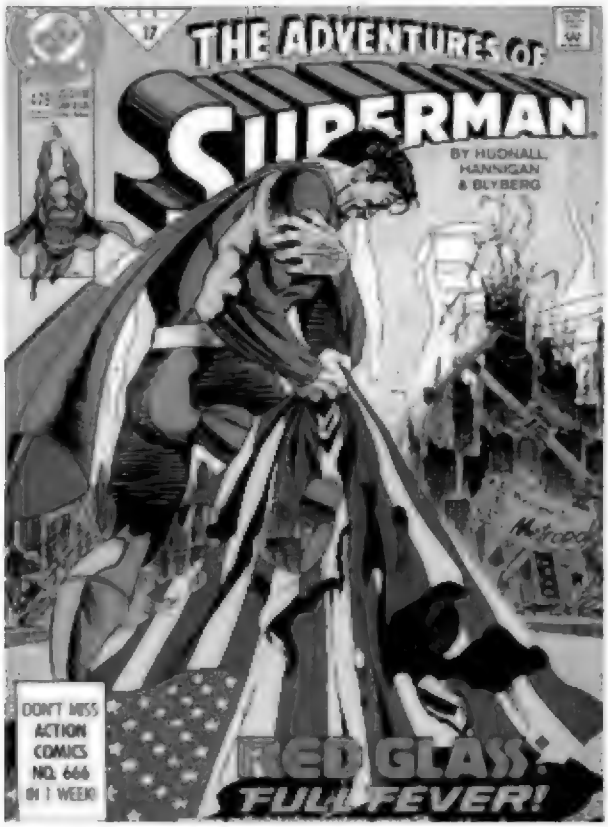
luchando por... ¿la justicia?

Superman luchaba por el "sueño americano", su escudo y su capa cobijaron esa idea cuando la mayoría de la población del planeta quería adoptarla. Ahora que ese sueño se ha transformado en pesadilla, repudiamos con fuerza hasta las pantaletas rojas del viejo héroe.

En 1938, cuando hizo su primera aparición en los cómics, el Hombre de Acero luchaba contra los abusivos gángsters que oprimían al pobre trabajador citadino, combatía a los esposos golpeadores y a las sectas discriminadoras.

Pero aún más importante, aunque Clark Kent pareciera un tímido chico, escondió en su doble identidad todo aquello que los verdaderos tímidos chicos quisiéramos ser: fuertes, inteligentes, y por si fuera poco…voladores. Incluso la joven que se enamora de él, la intrépida Lois Lane, fue originada por las fantasías colegiales de sus creadores, Jerry Siegel y Joe Shuster, quienes basaron el personaje en la reina de la belleza de su preparatoria: Lois Amster.

Todo lo que en un inicio representaba el héroe kryptoniano fue modificándose con el tiempo, y no seré el primero en quejarse sobre los más recientes cambios que ha sufrido el superhéroe más famoso de la historia. Desde 1988, en un artículo de Otto Friedrich para la revista *Time*, el profesor Marshall Fishwick ya se lamentaba de haber perdido las cualidades más importantes de este personaje: "*Por un brillante*



y pequeño momento tuvimos a un héroe, y luego lo perdimos, ¡demonios!", aseveró el académico en ese entonces. La frase se quedó conmigo porque me sentí de la misma manera cuando presencié la pasada encarnación de Superman en la pantalla grande.

Fishwick se lamentaba de la imagen que la película *Superman*, de 1978, le daba al héroe que había crecido queriendo y que se parecía más a George Reeves que a Christopher Reeve. Yo no puedo ver esa diferencia, pero ciertamente puedo notar la que hay entre el grupo conformado por Reeve, Dean Cain y Tom Welling, con el Superman de Brandon Routh.

Y no me refiero a las distinciones físicas del personaje (de hecho Routh se parece a Reeve), sino a lo que hace al hijo predilecto de Smallville un ser heroico. De ahí surge la ironía de mi argumento. Seguramente el profesor Fishwick también sintió esa agresividad que para mí es invisible. Alguien en el futuro, o tal vez en el presente, a quien no le importe tanto la figura de este superhéroe, no distinguirá entre todas estas interpretaciones. Pero a mí si me importa.

En el 2005, un año antes de estrenarse la película de Bryan Singer, en la serie de cómics de *Infinite Crisis*, Batman le reclamó a Superman el que por identificarse tanto con la raza humana, dejó de mostrar un fuerte liderazgo ante ella. *"La última vez que inspiraste a alguien"*, sentenció gravemente el Caballero Oscuro, *"... fue cuando estuviste muerto"*. Un año después, el cine probó que esto sigue siendo cierto.

La pregunta que el lector debe estar haciéndose es: ¿Superman necesita inspirar? Y la respuesta, que también tiene que estar en la mente de quién repasa estas letras, es: no. Para ser un personaje de comics y un superhéroe, no se necesita inspirar a nadie. Sin embargo, a mi me parece que Superman ha sido más efectivo cuando lo ha logrado hacer.

El Superman de Richard Donner (el de la película, no el de la última serie de *Action Comics*) inspiraba a la sociedad norteamericana de finales de los 70 y los 80. Aún cuando un tanto superfluo y caricaturesco, el Hombre del Mañana de esas películas era impecable tanto en su forma como en su fondo. El mismo Reeve, quien interpretó a Clark Kent en todas las cintas, estaba contagiado de la perfección y el altruismo que su alter ego representaba.

En *Lois & Clark: The New Adventures of Superman*, Dean Cain también interpretó a un héroe de su tiempo, y no necesariamente a Superman, sino a un Clark Kent menos tímido y mucho más exitoso en su vida personal. La relación con Lois fue ejemplar y los fans llevaron la serie al éxito durante cuatro temporadas, haciendo famosa en el proceso a Teri Hatcher.

Incluso la presente encarnación televisiva, en donde Clark Kent es nuevamente el héroe, nos presenta a un adolescente atractivo y seguro de sí mismo, que tiene que lidiar con los problemas de la juventud a la vez que descubre sus poderes y su potencial para hacer el bien, más al estilo de Spider-man que de Superman.

Así pues, llegando a la última imagen cinematográfica del Hombre de Acero no encuentro ninguna de las cualidades ejemplares de sus antecesores. En su esfuerzo por actualizar el mito, los creadores de esta nueva serie hicieron un personaje inseguro, triste y con áreas morales grises del tamaño de Krypton. Tan vaga es la presencia de este nuevo héroe volador, que hasta los mismos escritores se preguntan si aún sigue luchando por la justicia. A mi me pareció que estaba luchando más por impresionar a la esposa de otro hombre y al hijo que abandonó por cinco años. Ciertamente eso no inspira.

Las circunstancias son tan desalentadoras que el mismo Bryan Singer, director de la cinta, ha decidido abandonar el proyecto de la secuela. Los cómics también han abandonado la posición de liderazgo de Kal-El, dando pie a encarnaciones malignas de Superman del pasado. La situación es tan mala que a sus 70 años, Superman debe estar pensando quién lo podrá defender.

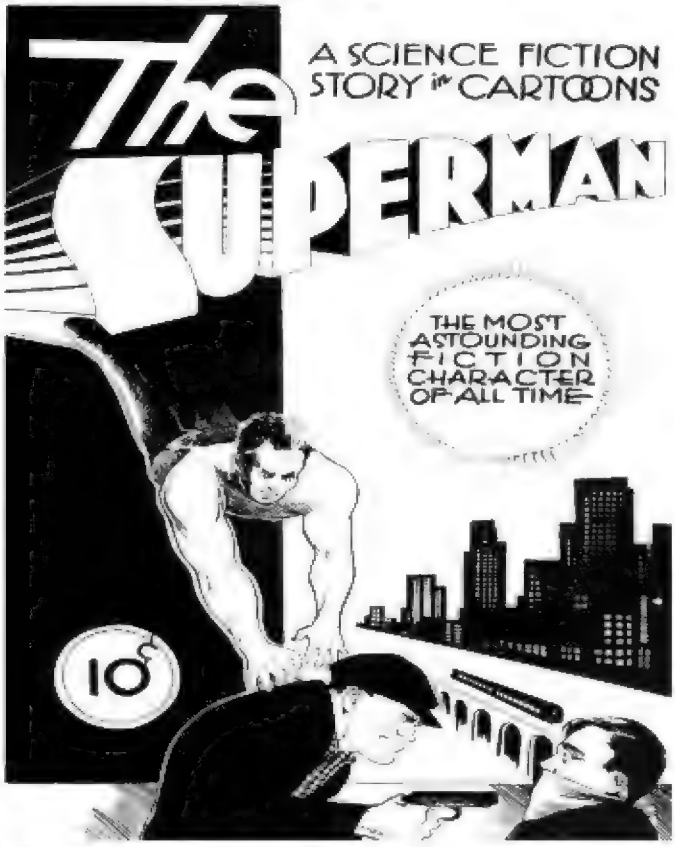
Es mi esperanza que un héroe aparecerá por ahí y lo dibujará bajo una nueva luz, devolviendo los fundamentos que lo hacen trascendente y no sólo importante. A fin de cuentas, es un axioma conocido de los personajes de cómics el que a pesar de morir miles de veces, siempre encuentran una forma de resucitar.

Nuestro Colaborador

José Ángel Soto es coordinador del Área de Televisión de la Licenciatura en Comunicación de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México. Lector fervoroso de cómics, en 2007 organizó el 1er Encuentro Internacional de la Asociación de Narradores Gráficos, que reunió a artistas como Mark Waid, Sergio Aragonés, Paul Jenkins, Tim Sale y Humberto Ramos.
No odia a Superman, pues en su oficina tiene un poster del kryptoniano, dibujado por Ed McGuiness.

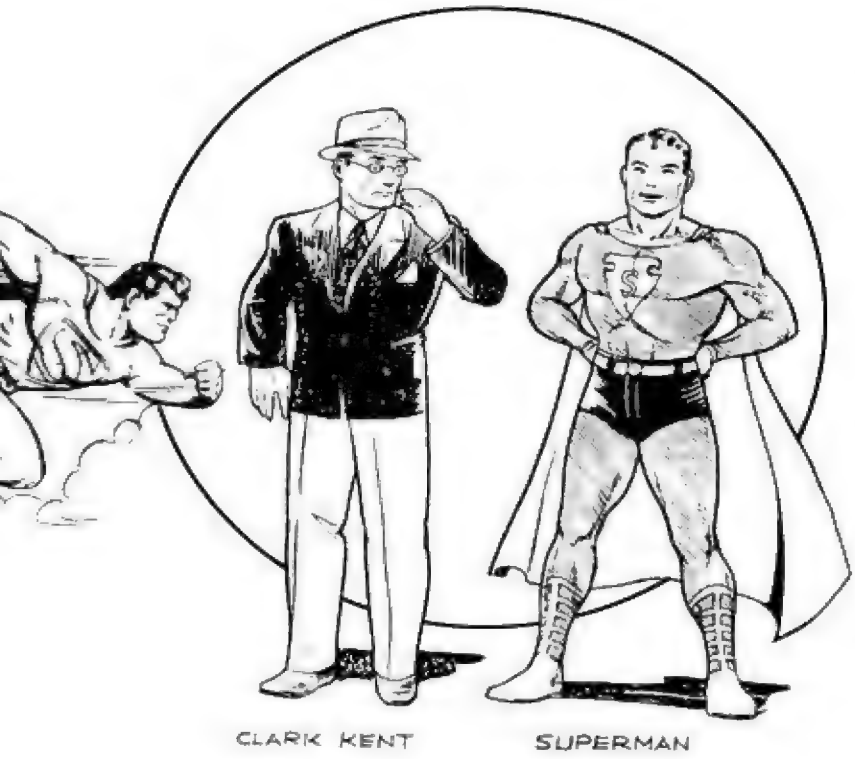
por CARLOS CAMALEÓN

LA OTRA CARA DE SÚPER SANSÓN



CIERTO ES QUE CUANDO JERRY SIEGEL Y JOE SHUSTER IBAN DE EDITORIAL EN EDITORIAL MOSTRANDO UN NUEVO PERSONAJE CON PODERES MÁS ALLÁ DE LO HUMANO, ERAN RECHAZADOS. LO QUE POCO SE MENCIONA, ES QUE LOS DOS ADOLESCENTES ERAN JUDÍOS Y QUE SU PERSONAJE NO ERA EL SUPERMAN QUE TODOS CONOCEMOS AHORA, SINO UNA ESPECIE DE SÚPER SANSÓN.

El nuevo mesías venía a salvar al mundo con poderes alusivos a héroes bíblicos: tenía la sabiduría de Salomón y la fuerza de Sansón, entre otras habilidades. Como propaganda religiosa, el país de las barras y estrellas rechazó el proyecto una y otra vez, hasta que los jóvenes decidieron cambiar el origen claramente divino del personaje, para llevarlo más allá de las estrellas, hasta una lejana galaxia en la que Krypton, un planeta con supertecnología, explotó tras estar condenado a la destrucción. En la Tierra, este ser intercambió sus "poderes bíblicos" por habilidades explicadas por fetiches científicos.



Curiosamente, el nombre kryptoniano de Supeman sería Kal-El. Recordemos que la terminación hebrea *"el"* en los nombres de ángeles bíblicos como Rafael, Miguel o Gabriel, significa *"hacia Dios"* o *"en nombre de Dios"*. De esta forma, uno de los pocos rasgos bíblicos originales de Superman sobreviviría en su nombre.

Entre las historias mas extrañas de Superman se encuentra aquella donde un villano llamado Sleez, proveniente de Apokolips, llega exiliado a la Tierra y se alimenta de la corrupción de las mentes (*Action Comics* # 293). Se trata de un vampiro psíquico, que de entrada encuentra sustento en un hospital con enfermos desahuciados de cáncer. Después ve un negocio en la realización de cine porno, para lo que decide dominar la mente de Superman y corromperla. Antes de seguir, aclaro que esto no es una historia imaginaria sino parte de la continuidad oficial.

Superman queda corrompido, pero falta una mujer que sea resistente al poder físico del Hombre de Acero. Sleez encuentra en Barda, la esposa del Mr. Miracle, a esa mujer. Aquí lo extraño es que los filma, y el video llega a ojos del esposo de ésta. Ya se imaginarán la sorpresa. Al final todo se resuelve, pues Barda le explica a Scott Free que eran controlados por el poder de Sleez y que Superman nunca tuvo la malicia de hacer algo con ella. Pero los lectores nunca supimos qué fue de ese video.

Esas eran historias verdaderamente buenas, lejanas de la ñoñez de la Edad de Plata, con una calidad argumental que permitió al personaje desarrollarse mucho. Luego vendría la revelación de la identidad de Superman a Lois Lane, la llegada de Erradicator, la boda de Clark y la muerte de Superman. Un excelente ciclo temático y el fin de una era.

Finalmente revivieron a Superman, iniciando una decadencia que poco a poco sumergió al Universo DC en una nueva Era de Plata. Sus historias burdas y cada vez más absurdas, terminaron por bajar las ventas y dejar la estafeta en manos del cada vez más maduro Universo Marvel. Como decía mi amigo el dibujante Juan Montaño: *"Superman realmente murió cuando lo revivieron"*.

Con todo y las producciones cinematográficas decadentes; las series de televisión hechas en su honor, que poco respetan el concepto original; las series animadas (incluida la del perro Krypto); el feroz ataque argumental de Frank Miller en *The Dark Knight Returns*; la rola que le compuso Miguel Bosé en los 80; la caída del proyecto cinematográfico a cargo de Tim Burton y el hecho de ser tachado hasta de propaganda imperialista, Superman, un símbolo reconocido en todo el mundo, sigue en pie después de 70 años.

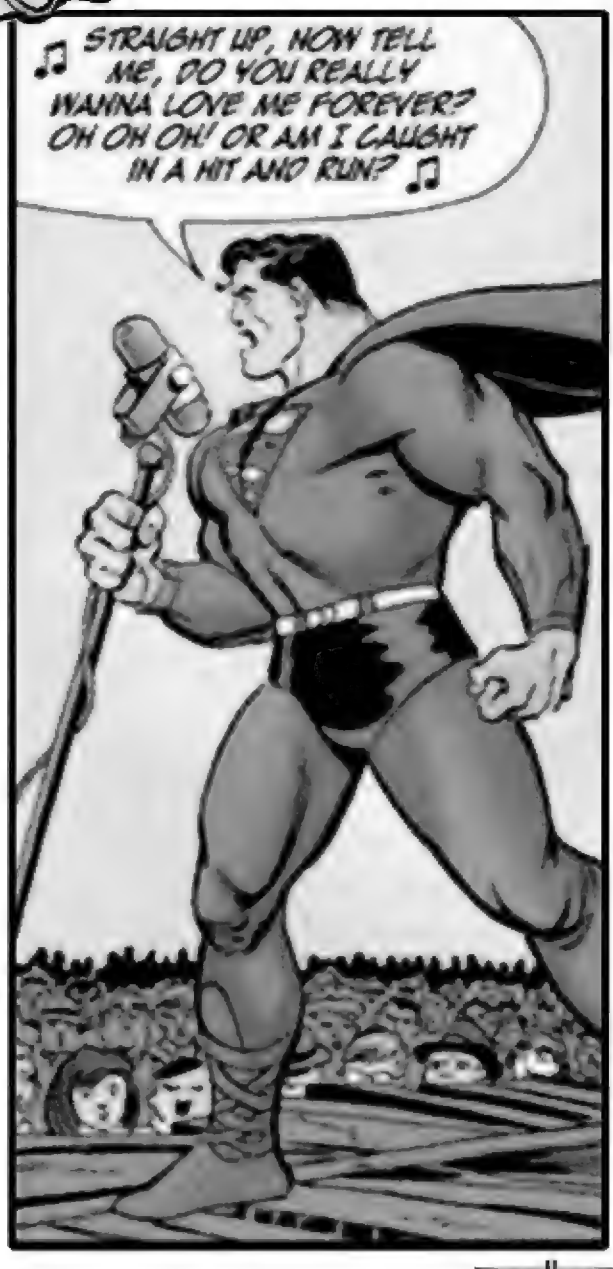
Buenas Lunas.

por JORGE TOVALÍN

SUPERMAN EL MUSICAL

AFINADITO SOY YO...

EL 29 DE MARZO DE 1966, BUSCANDO CAPITALIZAR AÚN MÁS SU ENORME POTENCIAL ECONÓMICO, EL HOMBRE DE ACERO PISÓ LAS TABLAS DEL ALVIN THEATRE DE NUEVA YORK. SU MISIÓN: PROTAGONIZAR UNA OBRA MUSICAL, MÁS DE CUARENTA AÑOS ANTES QUE LA BANDA U2 SE ANUNCIARA COMO COMPOSITORA DE LAS MELODÍAS QUE ACOMPAÑARÁN A SPIDER-MAN EN SU DEBUT EN BROADWAY. EL RESULTADO SERÍA UN ROTUNDO FRACASO.



Dirigida por Harold Prince, con música compuesta por Charles Strouse y canciones de Lee Adams, *It's A Bird, It's A Plane, It's Superman*, la única puesta en escena que ha llevado al personaje de Siegel y Shuster al medio teatral, contó con las actuaciones de Bob Holiday como el héroe; Patricia Marand como Lois Lane; Eric Mason en el papel de Perry White y Jack Cassidy como el villano Max Mencken (¿?).

El musical solamente tuvo 129 representaciones, antes de que el telón cayera para Superman y compañía, tras la función del 17 de julio del mismo año, menos de cuatro meses después de su debut. A pesar de recibir buenas críticas de la prensa especializada, la producción (que contaba con 17 canciones repartidas en dos actos), simplemente no logró alzar el vuelo, ni captar la atención del público adepto al teatro, lo que llevó a la obra a los terrenos de la derrota.

En 1975, la fracasada idea fue "rescatada" por la cadena ABC, quien realizó una versión catódica del musical, dirigida por Jack Regas. En ella, el papel del kryptoniano fue representado por David Wilson, mientras que su eterna enamorada cobró vida por medio de Lesley Ann Warren.

DatoFRIKI

Debido a su breve paso por Broadway, actualmente existe poco material visual sobre la puesta en escena, parte del cual puede observarse en el documental *Look, Up in the Sky: The Amazing Story of Superman*, producción realizada para coincidir con el estreno de la cinta *Superman Returns*. Para los interesados, basta mencionar que dicho documental, así como el soundtrack de la obra (donde destaca la canción We Need Him), se comercializan por Internet.

En esa ocasión, el Superman cantarín corrió con menos suerte todavía, ya que su única transmisión, programada el 27 de febrero de 1975, sucedió ¡a las once y media de la noche!, horario que por sí solo aseguró el fracaso de la emisión.

Dicen por ahí que la desafortunada historia fue retomada una vez más, el 14 de mayo de 2007, cuando fue puesta en el Freud Theatre de la UCLA, en California, en lo que debe haber sido un espectáculo extraño.

Sin duda, en cualquiera de sus versiones, *It's A Bird, It's A Plane, It's Superman* permanecerá como uno de los capítulos más raros en la historia del personaje.

Nuestro Colaborador

Jorge Tovalín realizó por tres años el programa de radio sobre cómics *La Quinta Dimensión* (2004–2007), en la estación del Instituto Politécnico Nacional. Ha colaborado en *Comic Zone*, *Noveno Arte*, *Secuencial* y *Supersonic*. Colabora en diversos títulos de Editorial Vid y en Supercomics.com.mx. Extrañamente, logró titularse con una tesis sobre Batman y Tim Burton.

por EVERARDO FERRER

ULTIMATE KARMATRÓN

A tres años de su último relanzamiento y a cinco de la presentación de su nueva versión, el universo creado por Óscar González Loyo vuelve a la escena en el vigésimo segundo aniversario de su creación. *Karmatron y Los Transformables* fue un título emblemático para los lectores de la segunda mitad de los 80, y el reto actual de Óscar es demostrar y demostrarse que tanto el personaje como la historia siguen teniendo vigencia.

Karmatron y Los Transformables ha provocado reacciones sorprendentes, desatando sentimientos cruzados entre las facciones que ven al personaje, o mejor dicho, a su creador, desde diferentes perspectivas, ya que si bien la historia conserva verdaderas legiones de seguidores incondicionales, también ha logrado crear una comunidad que se autodenomina *Los Enemigos de Karmatron*, conformada curiosamente por personas que de alguna manera están ligadas

al mundo del cómic o han tenido acercamientos con ¡Ka-Boom! Estudio. Esto sólo refleja que a *Karmatron* lo amas o lo odias, pero no lo pasas por alto.

Para su polémico creador, *Karmatron* se ha convertido en su caballo de batalla, lo que le ha acarreado un sinfín de críticas y ataques, muchas veces injustos, de gente que no comulga con sus ideas. Si cumplió un ciclo o ya no tiene nada que ofrecer, eso sólo lo puede decidir el público al que va dirigido y que es mucho más amplio que una bola de nostálgicos que crecimos con el personaje.

Desde la concepción de esta versión actualizada se vive ya el cambio inminente: no se puede a aspirar a contar la historia nuevamente en su totalidad, es decir, en cerca de 300 números, por lo que ahora se presenta una especie de condensación para el lector nuevo. El formato americano, un dibujo más detallado, el papel de lujo y el color digital, son una forma de adaptarse a los tiempos que mucha gente no ve, o no quiere ver.

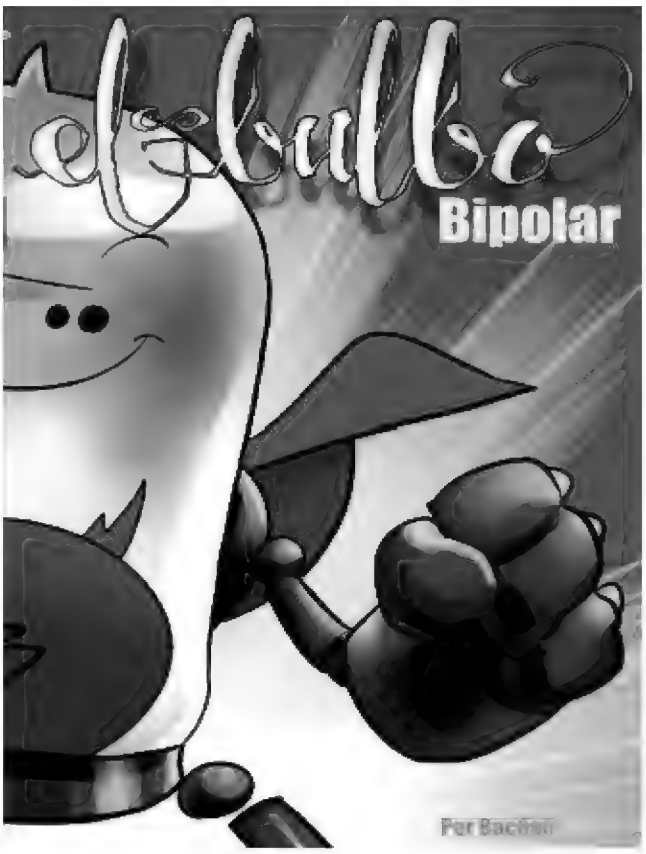
Es muy válido que Óscar quiera contar la historia de sus personajes, porque son suyos y porque sólo él sabe lo que quiere transmitir y sólo él tiene el *feeling* para hacerlo.

Hay que ver lo que ha pasado a lo largo de la historia con los personajes consagrados del cómic, y valga la comparación, con las diferentes "revitalizaciones" que han sufrido en sus diversas etapas, que la mayoría de las veces han sido decepcionantes, precisamente por quedar en manos de una gran cantidad de autores que rompen con el concepto del creador, provocando una maraña de ideas difícil de desenredar.

Karmatron está de regreso, lo que implica felicidad para mucha gente y patadas en la rodilla para otras tantas. Para los detractores de su creador, recomendamos que traten de separar a Óscar González Loyo, la persona, de Óscar González Loyo, el artista, y les aseguramos que encontrarán en *Karmatron* a ese niño que vive dentro de ustedes y que se niega a crecer, uno que no sabe de rencores y habita aún en el mundo de fantasía ficción que el título nos ofrece, hallando una obra bastante disfrutable. Para saber más de *Karmatron*, visiten www.emelkin.blogspot.com.

LA BIPOLARIDAD DEL BULBO

Otro personaje que está de regreso es el extraordinario Bulbo, de *Bachan*. Caligrama ha lanzado el segundo volumen de sus aventuras, que además de incluir los números 6 al 9 del título publicado en el pasado por Shibalba Press, contiene una historia cuasi inédita.



Bien, pues la historia de "Los Zerevroz" ha sido terminada y su conclusión es el atractivo de este segundo libro, al presentar la aventura por completo. Para los que coleccionamos *El Bulbo* en su tirada regular, no deja de sorprendernos la calidad de los artistas que participan en este volumen.

Pero más admirable es la fortaleza de *Bachan*, quien estando en recuperación de su enfermedad, enfrenta como una especie de superhéroe a uno de los villanos mas terribles, contando con el apoyo de su esposa y de muchos amigos incondicionales.

El regreso de *Bachan* con este volumen de *El Bulbo* adquiere un cariz de proeza, además de que creativamente es una verdadera joya. Pero, lo mejor está por venir: un *Bachan* con nuevos bríos ha de presentarnos un tercer volumen, ya que al haberse terminado el material anteriormente impreso, habrá que trabajar en algo completamente nuevo, en una etapa en la que seguramente el artista mostrará las cosas desde otra perspectiva, por lo que espertamos con ansiedad la continuación.

Bachan ha decidido darle a su trabajo con El Bulbo una secuencia en orden alfabético; así, mientras el primer tomo fue llamado *El Bulbo se Avecina*, el segundo lleva por nombre *El Bulbo: Bipolar*, así que la letra que definirá al tercero es por lógica la letra "c".

¿Acaso esto tendrá que ver con el Cerdotado de Polo Jasso, con quien desde hace tiempo se viene rumorando un *crossover*? ¡Eso sí estaría muy **c**...abrón!

Para conseguir *El Bulbo: Bipolar*, puedes visitar www.caligrama.com.mx.

MELANCOLÍA GRAFICA

Editorial Resistencia ha lanzado un libro verdaderamente recomendable, una auténtica exquisitez para los seguidores de Tony Sandoval.

Epidemia de Melancolía es el nombre de la obra que compila una serie de trabajos de este prolífico autor, en la que se desborda su imaginación pesadillesca, mezclando la ternura con la oscuridad, el candor de un cuento infantil con el universo lovecraftiano poblado de criaturas cefalópodas, el horror, el amor y la melancolía. Este extraordinario volumen nos presenta a un Tony Sandoval en su estado más puro, con trabajos realizados, en su mayoría, de manera tradicional: tinta sobre papel.

El contrastante blanco y negro de los dibujos de Sandoval ilustran perfectamente las historias cargadas de los mismos matices: del gris a la más negra oscuridad. El autor tiene una manera de contar que sólo los grandes del género poseen, pues es realmente difícil que el horror te haga despertar sentimientos y emociones diversas y Sandoval lo logra con una naturalidad increíble.

Y es precisamente ese toque de oscura melancolía lo que lo ha convertido en un artista muy popular en Europa, en donde sus libros se agotan durante sus presentaciones. El volumen, además, es prologado por F.G. Haghenbeck.

Resistencia está apostando por trabajos de gran calidad, pues tras el *Monorama* de *Bef*, la nueva obra de Sandoval es imprescindible, pues las obras que contiene, entre reediciones y trabajos inéditos, atrapan inmediatamente al lector. Y no es sólo su estilo de dibujar las historias, sino la forma en que las cuenta.

Para comprar *Epidemia de melancolía*, visita www.editorialresistencia.com.

DEBO HALLAR UN TEMA. ES ENTONCES QUE LA ABURRIDA FAMILIARIDAD DE MI UNIVERSO PERSONAL ME SALUDA.
¡CÁLLENSE, QUE YA VA A DIBUJAR EL GÜERO!

LA MIRADA DEL PATO

Otro de los libros que ha lanzado Resistencia en esta serie es *Mirador*, de Patricio Betteo que es, por mucho, su obra más personal hasta la fecha. Siendo su trabajo como ilustrador conocido a través de infinidad de publicaciones, es curioso ver extractos de sus cuadernos de dibujo. A diferencia de los otros libros de la colección, éste es más cercano a un *sketchbook* que a un libro de historietas. Los ejercicios diarios que Betteo dibuja en su cuaderno son vaciados en este ejemplar, como algo que el autor desea compartir. Es por ello que el libro se considera como su obra más íntima, ya que los trabajos son en realidad realizados para si mismo: una idea que surge en el acto y que quiere plasmar.

El libro está plagado de imágenes impactantes: los gigantes de la Isla de Pascua (o algo parecido) y el primigenio Cthulhu pueden verse en sus páginas. Cuando uno está acostumbrado a la limpieza de los trabajos de Betteo en las diferentes publicaciones en que colabora, no lo relacionaría con el artista de claroscuros y un estilo dominado por el feísmo que se presenta en este *Mirador*. Algunas de las viñetas contienen texto e incluso globos, además de que se presentan algunos trabajos de secuencia a manera de cómic, pero que en realidad son pocos. *Mirador* se puede definir como la otra cara de Patricio Betteo.

NUESTRO COLABORADOR

Con una larga trayectoria y dueño de un conocimiento enciclopédico de cómic nacional y extranjero, Ferrer es conocido por su trabajo en *Banda rockera*, *Súper Luchas*, la época impresa de *Súper Cómics*, *Noveno Arte*, *Comic Zone*, *Mezcalito*, *Supersonic* y decenas de artículos para Editorial Vid. Amante de Kiss, Vampirella y El Santo, el también fanático de los vampiros ha dejado su pasión por el cómic marcada incluso en su familia, pues sus tres hijas tienen nombre de personaje de historieta o de nosferatu (nada más pregúntenle).

COMPRA COMIKAZE EN:

COMICS MEXICO

LO DIFÍCIL LO TENEMOS, LO IMPOSIBLE LO CONSEGUIMOS.

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO OBTÉN 20% DE DESCUENTO EN TU PRÓXIMA COMPRA.

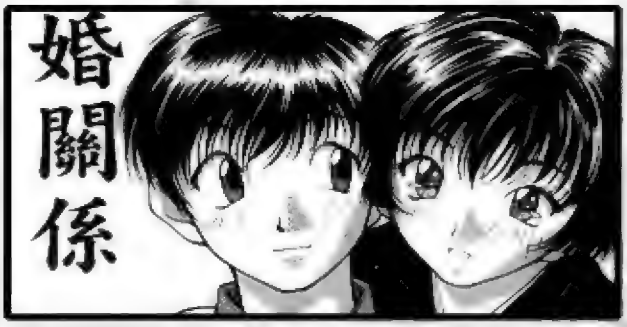
TODOS LOS SÁBADOS EN EL COMIC ROCK SHOW LOCALES 56, 57 Y 58

ATRÁS DEL CENTRO CULTURAL JOSÉ MARTÍ METRO HIDALGO, SALIDA LINEA 3

COMICSMEXICO@GMAIL.COM

por ROY LÓPEZ

¡MONDO MANGA!



EL UNIVERSO DEL CÓMIC JAPONÉS ES TAN VASTO QUE RESULTARÍA PUERIL CUALQUIER ESFUERZO POR RESUMIR MÁS DE 50 AÑOS DE VIBRANTE HISTORIA, O DE CONDENSAR LA RIQUEZA Y VARIEDAD DE SUS GÉNEROS EN UNAS POCAS LÍNEAS. ES POR ESO QUE, A PETICIÓN EXPRESA, SE ME HA ENCARGADO LA TAREA DE RECOMENDAR AQUELLAS OBRAS QUE PUEDAN SERVIR COMO PUNTO DE PARTIDA PARA EL LECTOR CURIOSO, ÁVIDO DE CONOCER NUEVAS FORMAS DE NARRATIVA SECUENCIAL.

Comencemos por hablar de un título que, si bien no abarca todo el universo del manga, sí resulta una muestra representativa de los dos mercados predominantes en Japón: el *shojo* (para ellas) y el *shonen* (para ellos).

La obra se llama *Ai Yori Aoshi* del autor Kou Fumizuki y se puede conseguir en la edición nacional de tomos seriados a cargo de Editorial Vid, en su línea "Lo mejor de Japón presenta". La particularidad de esta edición estriba en el compromiso del editor por ofrecer una experiencia de lectura original total al lector, publicando la obra de "atrás para adelante", o sea, de derecha a izquierda, que es el sentido de lectura en Japón.

Ai Yori Aoshi es un melodrama cuasi costumbrista salpicado de humor, intriga y emotividad, que retrata personajes creíbles (auténticos me atrevería a decir) dentro de una historia repleta de elementos propios de la realidad nipona: el estricto régimen de relaciones sociales, el honor y el sentido de responsabilidad que conlleva la clase social llevado casi al extremo del autosacrificio.

También están presentes la rebeldía, la superación personal, la lucha por lograr la felicidad a pesar de todo y de todos sin buscar la destrucción, sino la aceptación del cariño y el amor que se tienen las personas. Elementos que han de configurar la dinámica entre los protagonistas, sus secundarios y los eventos que llevarán a estos personajes a estar a veces más cerca, a veces más lejos, tanto de ellos mismos como de los demás, en un vaivén que mantiene la tensión dramática, dejándonos expectantes al terminar de leer cada tomo y con ganas de saber si, al final, logrará triunfar el amor.

Los protagonistas de esta historia son Kaoru Hahabishi y Aoi Saturaba, ambos herederos de los respectivos emporios familiares, comercial e industrial, y que desde pequeños (sólo se han visto una vez en la vida) han estado prometidos en matrimonio para fusionar los negocios en uno más grande. Él ha abandonado a los Hanabishi en un intento por dejar atrás una vida de maltratos y humillaciones, pero con ello ha provocado que ella vaya en su búsqueda a las calles de un Tokyo que ha visto sólo a través de la ventanilla de lujosos autos y edificios altivos e imponentes. Su encuentro marca el inicio de un viaje lleno de no pocos escollos para conseguir la felicidad de la pareja que se ama y se respeta.

El carácter voluntarioso de ambos les une y alrededor de ellos se tejen, sin prisas, historias y vivencias con amistades y afectos ligados principalmente a Kaoru, y que sirven de pretexto al autor para presentarnos, a través de probados arquetipos, facetas y formas de sentir que en los momentos más álgidos de la historia nos llenarán de emoción.

Encontramos personajes entrañables como Mayu Miyuki; Taeko Minazuki, su prima Chika y sus amigas Natzuki y Chizuru, así como Tina Foster, una americana avecindada en Japón cuyo entusiasmo por el sake y la cerveza sólo se compara con la intensidad de su afecto.

Mención aparte merece Miyabi Kagurazaki, tutora de Aoi desde su nacimiento, cuyo papel como la conciencia de ésta la llevará, poco a poco, de buscar el bien de la familia a defender el derecho a la felicidad de su protegida.

Sí, *Ai Yori Aoshi* es una historia de amor, una novela romántica en un sentido extrañamente masculino del término, lo que la vuelve una lectura indispensable.

Es una ventana a los sentimientos femeninos que pocas veces los hombres son capaces de comprender o de retratar con la candidez y honestidad con que el autor lo hace.

Nuestro colaborador

Roy López dedica sus extensos tiempos libres a la creación de proyectos e ideas que, está seguro, revolucionarán la escena del cómic. De vez en cuando realiza historietas estilo manga para Editoposter e ilustraciones en agencias de capacitación de personal. Su reciente gran proyecto fue realizar, de cabo a rabo, los primeros cuatro números y medio de la revista *Niponia*. Actualmente colabora en *MAD* creando parodias y "chistes sebos pero con cierta gracia", asegura el autor.

¿SON TAN IMPORTANTES LAS CAPAS EN LOS CÓMICS? ¡POR SUPUESTO QUE SÍ!

Y NO ME REFIERO A LA HEROICA CAPA DE SUPERMAN, AL ELEGANTE MANTO DE BATMAN O AL SER VIVIENTE DE LARGOS IMPOSIBLES QUE ACOMPAÑA A SPAWN...

Me refiero a las diferentes capas o *layers* que un cómic puede tener. Y no tiene que tratarse de una obra maestra, una historieta de culto o un "rarísimo cómic europeo", pues cualquier historia tiene algo que ofrecer.

DE SINDICATOS Y MODS

Por ejemplo, se me ocurre pensar en *The Originals*, de Dave Gibbons. Justo al terminar de leer la novela gráfica me puse a buscar información de los *mods* en Wikipedia.

Fue entonces que encontré cosas fascinantes sobre estos, como que en verdad existieron en Londres hace más de 40 años, además de que conocí algunos datos y canciones del famoso grupo *Joy Division*.

Leyendo *The Originals* aprendí de historia, música, moda y hasta cuestiones sindicales. Nada mal para un cómic ¿verdad?

MÁS NEGRO QUE EL JAZZ

Después de leer *Batman: Dark Victory*, de Jeph Loeb y Tim Sale, busqué reseñas de la obra en la red.

Varios críticos hacían referencia al *noir* al hablar del estilo de dibujo de Sale. Eso me llevó a investigar sobre el *film noir*, de manufactura elegante y cuidada, pero muy oscura.

Investigando esta corriente me topé con referencias al jazz de la vieja escuela... y entonces un nuevo mundo se abrió a mis sentidos, con la música de gente como Baker, Monk y Gillespie.

Estoy seguro de que si la historia de *Dark Victory* se trasladara a la ciudad de México, Bruce Wayne invitaría a Selina Kyle a pasar una noche inolvidable en el Zinco Jazz Club de Motolinía.

Allí, el telón de terciopelo rojo y las seductoras notas en el aire marcarían el inicio de una glamorosa y perfecta noche.

LOS SIETE MAGNÍFICOS

Cuando hace algunos años descubrí el trabajo de Neil Gaiman quedé fascinado, pues este hombre hacía referencia a todos por igual: a los clásicos, a los modernos, al *mainstream* y al *underground*.

Y después de familiarizarte con sus ideas, Gaiman se encarga de presentarte a su pandilla, conformada por la cantante Tori Amos, la actriz Claire Danes, y los ilustradores Dave McKean, Ashley Wood, Kelley Jones (dibujante *extraordinaire*), además del talentoso Yoshitaka Amano.

por Jesús Estrada

BAJO LA CAPA

¿Alguna vez has imaginado la música que escucha John Constantine?

¿O la voz de Wonder Woman?

¿Qué libro es el favorito de Mary Jane Watson?

¿Has experimentado leer 30 Days of Night acompañado de la música del grupo brasileño Angra?

¿O disfrutado las ilustraciones de Ashley Wood junto con los poderosos e irresistibles beats de los Chemical Brothers?

Cuanto más se incursiona en las capas, más se puede aprender de los cómics. Si además de disfrutar de una emocionante historia investigas un poco, hasta lecciones de ciencia experimental podrías encontrar.

En algunos cómics de la década de los 70, ya se hablaba del ADN. Los críticos los destrozaban y se burlaban de los escritores; ahora hasta en las primarias los niños hablan de pruebas genéticas.

En esta primera participación, me despido invitándolos a que piensen en su Top 5 de historias de cómic y en la influencia que esas letras impresas han tenido en su vida...

DatoFRIKI

Mientras que la capa más larga de todos los personajes de cómic es probablemente la utilizada por Al Simmons (Spawn), entre las más cortas figuran la de Mary Marvel y la del Superman de la Edad de Plata.

Nuestro Colaborador

Jesús Estrada colabora de forma constante en la revista *Comic Zone*, principalmente con interesantes recomendaciones de historieta *underground*. Su fascinación enfermiza por Neil Gaiman lo ha llevado a ser líder de un culto alrededor del escritor.

SUPERHÉROES A LA TURCA

- **TÍTULO:** *3 Dev Adam (3 Mighty Men)* Turquía, 1972
- **DIRECTOR:** T. Fikret Uçak
- **DURACIÓN:** 79 minutos
- **REPARTO:** Aytekin Akkaya (Captain America) Yavuz Selekman (Santo) Deniz Erkanat (Spider-man)

ME ENAMORÉ DE *3 DEV ADAM* A ESCASOS SEGUNDOS DE COMENZAR A VER ESTA JOYITA DEL CINE DE SUPERHÉROES DE SERIE B, QUE DESCARADAMENTE VIOLA EL COPYRIGHT DE RECONOCIDOS PERSONAJES COMO SPIDER-MAN, CAPTAIN AMERICA Y SANTO, EL ENMASCARADO DE PLATA.

Hace unos cuatro años escuché por primera vez noticias de esta cinta, con un vendedor de películas de la Facultad de Ciencias Políticas de la UNAM, pero no fue sino hasta pocos meses que la encontré en uno de los maratones que Carlos Camaleón, experto en vampiros y también amante del *cinema bizarre*, organiza cada sábado en el Hotel Virreyes, afuera del Metro Salto del Agua.

¿Qué decir de *3 Dev Adam* que no pueda consultarse en Internet? Pocas cosas. Lo que sí quiero subrayar es que la primera escena en la que el jefe de policía de Estambul alaba la fluidez con la que Captain America habla turco (un recurso obvio para explicar porqué el héroe no hablaría en inglés el resto de la película) fue suficiente para que esta obra del director T. Fikret Uçak ganara un sitio entre mis placeres culpables.

La historia, cargada de escenas de humor involuntario, es muy sencilla: el malvado Spider-man (villano de la película), está eliminando a la competencia criminal que opera en Estambul, con ayuda de su banda. Con unas cejas dignas del Gandalf de Tolkien, y vestido de verde y rojo (¡si se trataba de piratear al personaje, al menos lo hubieran hecho con los colores correctos!),

Spider-man lava dinero, producto de la compra y venta de piezas de arte robadas, además de fabricar billetes falsos.

Es entonces que Captain America y Santo son llamados por las autoridades turcas para detener los planes del sádico rufián, que en su primera aparición despacha a una mujer mandándola a enterrar hasta el cuello en la playa, para después destrozarle la cabeza con la hélice de una lancha.

Curiosamente, los héroes parecen no depender de su doble identidad, pues en unas ocasiones actúan enmascarados y en otras lucen sendas melenas y rostros apiñonados. Pero más incomprensible es la explicación sobre el porqué ambos actúan con el rostro cubierto: cuando un policía le pregunta al héroe de las barras y las estrellas sobre el origen de sus atuendos, éste le contesta que se debe a que Spider-man es un lunático infantil que cada vez que ve a alguien disfrazado, busca matarlo (o al menos así lo señala el subtitulaje).

Mención aparte merece una extraña costumbre del Enamascarado de Plata, quien cada vez que lo necesita, guarda las pruebas incriminatorias en lo más profundo de sus lycras, específicamente en su entrepierna, a falta de bolsillos.

Sin ahondar en más detalles, vale la pena buscar *3 Dev Adam*, filme de la casa productora Renkli rescatado por la compañía griega Onar Films para su lanzamiento en DVD. *3 Dev Adam* es una deliciosa rareza que se recomienda disfrutar con los amigos, una pizza hawaiana de por medio, y máscaras de luchador.

por JORGE TOVALÍN

Hecho en México: La versión pirata de la portada.

por JOSÉ MIGUEL ALVA

RAFAEL GALLUR INICIÓ SU CARRERA EN 1973, JUNTO A RAQUEL COSS EN LA ISLA MALDITA. POSTERIORMENTE PASÓ A EDITORIAL VID DONDE REALIZÓ MUCHOS "MINIS", HASTA QUE A FINALES DE LOS 70 FUE LLEVADO POR JOSÉ SUÁREZ A EJEA, DONDE DON JAIME FLORES LE ABRIÓ LAS PUERTAS, COMENZANDO A GESTARSE SU LEYENDA. AHÍ FUE AYUDANTE DE JAVIER ROBLES EN TÍTULOS COMO FRANK KEIN, SANGRE INDIA Y POSESIÓN DEMONÍACA, LO QUE LE PERMITIÓ PERFECCIONAR SU DIBUJO.

LA ERA EJEA

Animado por su esposa a realizar portadas, fue Jorge Aviña quien le enseñó a realizar algunas de las primeras. A finales de los 80 se consolidó como portadista de *Sensacional de Luchas*, *Sensacional de Maestros* y *Sensacional de Barrios*, revistas que llegaron a ser piedra angular de la editorial, en parte gracias sus portadas.

Por dos años, el maestro realizó la página llamada *Garmanias*, de la revista *Arena de Lucha Libre*, sección que si bien era cómica en un principio, llegó a su cúspide con la historia *Cuando el miedo llega*, protagonizada por el Rayo de Jalisco.

LLEGA PISTOLERO

En 1993 tras la salida de Jaime y Germán Flores, Gallur es invitado por estos a Mango y Toukan, editoriales en las que sigue trabajando.

Creador del personaje conocido como El Pistolero, recientemente preparó con su hijo una edición especial de *Místico*, que en estas fechas ya debe estar publicada. A continuación, Gallur habla de la situación del cómic en la actualidad y de los grandes talentos del medio:

¿Cómo se da en ti la pasión por el dibujo?

Nací en Puebla en diciembre de 1948. Desde los cuatro años inicié con mis lapicitos a dibujar. Aunque algunos pensaron que sería futbolista, lo primero que hice fue dibujar caballos, creo que era algo que traía en la sangre. Me gustaba El Príncipe Valiente de Harold Foster, por su riqueza visual, pero el que definitivamente me motivó fue su Tarzan, por el dinamismo del personaje. A Tarzan lo conocí en las tiras, después lo vi en el cine y más tarde, cuando tuve los recursos, compré sus libros.

GALLUR
EL MAESTRO
SENSACIONAL
1ra PARTE
COMIKAZE
35

También me encantaba ir al cine a ver a La Sombra Vengadora, personaje que años después inspiraría la creación del Rayo de Jalisco. Yo veía sus películas para después trazarlo en papel. Me la pasaba todo el día dibujando en la cama porque no tenía un lugar propicio para hacerlo. Usaba todo mi tiempo libre en dibujar, mientras que mis hermanos se iban a los bailes.

¿Cómo surgen dos de tus máximos logros en el medio de las historietas?Me refiero a *Garmanías* y a la historia *Cuando el miedo llega*.

Jaime Flores me invito a colaborar en Arena de Lucha Libre y me dio una página para hacer lo que yo quisiera. Le llamamos a la sección Garmanías, la cual tenía un tono cómico y de aventuras, hasta que le propuse hacer una historieta completa dentro de la sección. Me pidió que le llevara un argumento para diez páginas y así nació Cuando el miedo llega, que en un principio fue publicada en una página y después en dos. Lamentablemente la historia nunca se completó, porque ellos salieron de la editorial y el nuevo director de la publicación y yo no compaginamos, por lo que ahí murió la idea.

¿Qué formato y técnicas usas?

En Cuando el miedo llega usaba tinta china de colores y negra sobre el cartón. Por la rapidez con la que las cosas se hacen ahora tengo que usar gouache o acrílico, ya que el óleo tarda mucho en secar y eso no es pertinente considerando los tiempos de entrega. Siempre me ha gustado trabajar las historietas en formato europeo, pues mis referentes siempre son artistas del estilo de Moebius. Es lo que conocí en México, incluso es más parecido a la historieta que hace años se dejo de hacer en el país.

Con el especial de Místico traté de recuperar esa idea, de darle el cariz que el personaje merece, pues si bien es cierto que se pretendió que la historieta volviera al tono familiar, cayó en las mismas fórmulas de hacer las cosas de prisa y no explotar al personaje al cien por ciento.

Quise hacer lo mismo con el especial, en formato europeo, pero al parecer por costos se tendrá que hacer en formato cómic, cambiando mucho de lo que mi hijo y yo pretendíamos hacer.

¿Qué definió tu estilo?

Cuando mis hermanos trabajaban con Cachirulo en El Teatro Fantástico, (obviamente ya vivíamos en la ciudad de México), yo iba de extra a dicho programa. Ahí contacté a Sótico Fonseca que hacía el Alma Grande y algunas fotonovelas.

Entonces empecé como ayudante en sus fotonovelas, y de alguna manera él fijó mi manera de pensar en la actualidad, porque un día le encontré unos trabajos sorprendentes que se

Frank Kein
Nº 437
$200.00

salían de los parámetros que tenía, y entonces me dijo: "Cuando empezamos, todos queremos ser como los grandes, pero aquí en México no somos como en Estados Unidos, aquí las cosas son distintas, la realidad, nos convierte en lo que somos y todos nos volvemos del montón".

Ese día me fui a casa y me dije que no sería uno del montón; esas palabras me marcaron y desde entonces me esforcé y me marqué la pauta sobre cómo debía entregar mi trabajo. Cuando empezamos a hacer las "minis" y los "sensacionales", muchos me dijeron: "¿Para qué te esfuerzas, si lo que quieren los editores es que les entregues por montón los cartones?" Pero yo les demostré que trabajando con calidad llegas a ganar muy bien, y por eso en poco tiempo ya estaba ganando como el que más en esa época con los "minis". Mi calidad me hizo sobresalir del montón y por eso en la primera entrega de los Tlacuilos fui reconocido como el "Mejor Dibujante Novel". La misma calidad ha marcado mi ritmo de trabajo, e incluso me ha permitido tener ciertas consideraciones que otros no tendrían, pues yo determino el ritmo al que se debe entregar mi obra...

Rafael Gallur charlando con Mauricio Herrera.

Nuestro Colaborador

Miguel Alva ha colaborado en *Redes*, *Acta Semanal*, *El Sol de Toluca* y *El Diario*, donde apoyó al maestro José Luis Durán en la sección *Cómic: Arte y Cultura*. Participó en la época impresa de *Súper Cómics* y actualmente es director editorial de su versión en Internet. Organiza homenajes a los grandes de la historieta nacional y es publirrelacionista de *Cenizas, Revista de Narración Gráfica*.

BRUCE TIMM

ANIMACIÓN EN REVOLUCIÓN

por ADRIÁN MEDINA

DICEN LOS QUE SABEN, QUE A VECES HACER LO MÁS SENCILLO RESULTA LO MÁS DIFÍCIL, YA QUE TENEMOS UNA TENDENCIA A DAR RESPUESTAS COMPLEJAS A SITUACIONES QUE REQUIEREN ACCIONES MUY BÁSICAS. DE ESTA FORMA, ENTRE MENOR SEA EL NÚMERO DE LÍNEAS EMPLEADO PARA REPRESENTAR EL OBJETO, MÁS FÁCILMENTE LLEGARÁ AL ESPECTADOR, YA QUE AL SER TAN GENERAL, PODRÁ ENCAJAR EN LOS CONCEPTOS "PRECARGADOS" DE UN MAYOR NÚMERO DE CONCIENCIAS.

Esto explica por qué desde temprana edad nos identificamos tanto con los personajes caricaturescos, a tal grado que atrapan nuestra atención con sus formas básicas. Es por esto que en otras etapas de la vida, seguimos sintiendo una atracción por los personajes de caricaturas o *cartoons*.

A su vez, la caricatura es la piedra angular de la animación, ya que en ella se encuentra una respuesta a la necesidad de representar conceptos de una forma sencilla. Hablar de los orígenes y logros de la misma, requeriría un tratado completo, sin embargo, en esta ocasión dedicaremos unas líneas a conocer un poco más acerca del ilustrador que revolucionó en muchos aspectos la forma de hacer animación, logrando un estilo particular que ha dictado los parámetros en el medio moderno.

Bruce Walter Timm nació en 1961 en la ciudad de Oklahoma, y según sus propias palabras, su primer contacto con los superhéroes fue a través de la serie *Batman*, protagonizada por Adam West. Su relación con los cómics no fue diferente a la de muchos otros niños, ya que era un lector ocasional; sin embargo ha dedarado que lo que realmente le atraía de los cómics eran los uniformes que los personajes portaban, por lo que Captain America y Daredevil se encuentran entre sus héroes favoritos de la infancia.

Aunque no recibió una formación académica, su gusto por la ilustración lo llevó a buscar oportunidades en el campo de la animación; de esta manera, al inicio de su carrera, Timm trabajó en compañías como Filmation y DIC.

Algunos proyectos en los que se involucró fueron la serie animada *He-Man* y los videojuegos *Space Ace* y *Dragon's Lair II*. También trabajó en *G.I. Joe*, proyecto basado en el cómic publicado por Marvel Comics, para el cual diseñó varios personajes.

Posteriormente fue contratado para ilustrar los cómics de He-Man que la compañía Mattel incluía en los empaques de las figuras de acción, lo que representó su primer trabajo de cómic profesional. Fue en esta época que viajó por primera vez a la Comic-Con de San Diego, donde recibió críticas negativas sobre su dibujo, por lo que regresó a trabajar en el terreno de la animación, participando en proyectos

como *She-Ra, Beany and Cecil, Mighty Mouse: The New Adventures* y *The Real Ghostbusters*, entre otros.

En 1989 fue contratado para realizar storyboards de la serie *Tiny Toons Adventures* de Warner Bros., compañía en la cual revolucionó la forma de hacer animación con *Batman: The Animated Series* (1992), obra considerada por muchos no sólo como la mejor versión animada que se haya realizado del personaje, sino como la que devolvió al personaje su carácter oscuro.

Para esta serie, Timm co-creó a Harley Quinn, la amante de Joker, junto con el escritor Paul Dini. A este éxito le siguieron proyectos como *Superman: The Animated Series*, y su colaboración reciente en las películas *Superman/Doomsday* y *The New Frontier*.

En cuanto a su estilo, Bruce Timm ha aceptado tomar algo de todos los ilustradores que ha visto, desde Steve Ditko a Mike Mignola y de Kevin Nowlan a Marc Hempel. Sin embargo, entre sus mayores influencias se encuentran los siguientes:

- Jack Kirby, de quien ha tomado las exageradas poses de acción; incluso Timm ha aceptado que hubo un periodo en el que trató de imitar su trabajo.

- Harvey Kurztman, de quien admira su narrativa, razón para evitar el uso de encuadres en ángulos caprichosos, reservándolos para puntos clave de la historia.

- John Buscema, quien influyó en las posturas y actitudes de los personajes que ilustra, sobre todo tratándose de contornos musculares. El propio Timm considera que su obra incluye la misma cantidad de elementos de Buscema, como de Kirby.

- Wally Wood, de quien ha tomado ciertos trucos de iluminación y la forma de presentar las sombras.

Otros artistas que han influido enormemente el trabajo de Timm son Alex Toth, Frank Frazetta, Jim Steranko y Dan DeCarlo.

Bruce Timm, el tipo que vio rechazados sus dibujos en la Comic-Con, estableció nuevos estándares de animación, lo que hizo voltear a miles de personas hacia un medio en el que se había dejado de invertir, no solamente en presupuesto, sino en calidad artística.

DatoFriki

Ganador de un Eisner y un Emmy, Bruce Timm es el director del proyecto animado *Batman: Gotham Knight*, esperada antología de cortometrajes que será lanzada muy pronto en DVD.

Nuestro Colaborador

Adrián Medina es coleccionista, escritor aficionado y estudioso de los principios del arte secuencial. Con los miembros del "Taller Punto de Fuga" ha organizado convenciones de cómics en Poza Rica, Veracruz; publicado dos ediciones de un fanzine con cómics originales, e impartido varios talleres de dibujo. Ha colaborado en *Noveno Arte* y *Comic Zone*; actualmente escribe artículos para Editorial Vid.
Su sitio web es www.alphacomics.blogspot.com

Dojinshi

MANGA HECHO POR FANÁTICOS

EL MANGA ES UNO DE LOS GÉNEROS LITERARIOS MÁS CONSUMIDOS EN JAPÓN, TANTO ASÍ QUE ALGUNOS CRÍTICOS LO HAN DENOMINADO "LA LITERATURA DE LA POST GUERRA", Y SEGÚN PAUL GRAVETT, AUTOR DEL LIBRO MANGA: 60 YEARS OF JAPANESE COMICS, OCUPA EL 40 POR CIENTO DE TODA LA PRODUCCIÓN LITERARIA JAPONESA.

El género es tan importante para la gran industria del entretenimiento en Japón, que ha logrado influir a otras áreas, como el cine, la televisión y los videojuegos, que constantemente se alimentan de sus historias. Estas narraciones son no sólo afectan a la industria japonesa, sino que nutren a otras del continente asiático, como la coreana. Como ejemplos tenemos la película *Oldboy*, del director Chan Wook Park, y toda la influencia que ha tenido directamente en la industria del cine hollywoodense.

La relevancia del manga en occidente es tal, que incluso la Iglesia Católica inglesa lo ha utilizado como guía para reclutar posibles candidatos a sacerdotes o monjas, por medio del manga online *Called today*.

A pesar de todo esto, el manga ha decaído en ventas tanto en Japón como en el resto del mundo. La publicación de revistas semanales ha retrocedido a casi la mitad en una década, ya que los jóvenes japoneses ahora sólo dedican su atención a los teléfonos móviles y las consolas de videojuegos. Además, las historias se han convertido en copias de sí mismas, ya que no presentan anécdotas distintas a un público ávido de novedades, lo que se ha convertido en un llamado de alerta al principal producto exportado por Japón: la cultura popular.

Pero ahora los seguidores japoneses, lectores voraces y artistas independientes han salido al rescate con el *dojinshi*, género realizado por fans. La mayoría del trabajo *dojinshi* es una copia del original y algunos creadores son tan dedicados, que imitan el estilo por completo, volviéndolo difícil de identificar por personas no expertas en el tema. Títulos como *Full Metal*

Alchemist son copiados a un nivel que difícilmente se puede diferenciar del producto original. Tienen una producción impecable, con empastados y portadas brillantes que hacen parecer que fueron publicados por editores profesionales.

Debido a la calidad del dibujo y por el desarrollo de nuevas historias, el *dojinshi* ha tenido un gran desarrollo por medio de exhibiciones, como la Comic Ichi y la Comicket, la más grande del mundo, celebrada dos veces al año y con cerca de 500 mil visitantes y 35 mil círculos de fanáticos.

Cabe mencionar que a pesar del evidente plagio de personajes y estilos, existe un contrato no explícito entre dibujantes y casas editoras. La concesión que hacen las editoriales grandes para que los fanáticos realicen y comercialicen con este tipo de trabajo permite a su vez una mayor venta de los productos originales, y por lo tanto, de todos los productos mediáticos relacionados. Sin duda, se trata de una línea muy delgada entre lo legal y lo ilegal.

El respeto de este acuerdo depende de que los círculos *dojinshi* no vendan en volúmenes muy grandes, mientras que las casas editoras, por su parte, no interfieran en la producción y distribución del material independiente.

Un ejemplo de este trabajo que ha saltado a la fama es el del colectivo femenino CLAMP (famoso por *Chobits* y *Card Captor Sakura*, entre otros títulos) que durante su época de estudiantes publicó *dojinshi* basado en mangas como *Saint Seiya* y *Captain Tsubasa*. Las integrantes de CLAMP se rehúsan a ser fotografiadas y pueden considerarse como las artistas femeninas más exitosas del mundo.

Otro ejemplo de trascendencia es el personaje *Afro Samurai*. Su creador, Takashi Okazaki, realizó un *melting pot* o fusión de ideologías que poco tienen que ver, al mezclar la filosofía del bushido con la cultura afroamericana de los años 70. Okazaki, estudiante de escultura en la Universidad de Arte en Tama, empezó su carrera trabajando para el cine, para después realizar una revista *dojinshi* junto con su hermano, en la cual publicó por primera vez a dicho personaje. Afro Samurai es un guerrero afroamericano en búsqueda de venganza por la muerte de su

padre, y con la ambición de ser el samurai número uno. Debido a su éxito, la historia fue adaptada por el estudio Gonzo para convertirla en una miniserie animada para la televisión, la cual es considerada como una de las más caras producidas en Japón, pues el costo de producción de cada capítulo ascendía a un millón de dólares. La versión doblada al inglés contó con la voz de Samuel L. Jackson como Afro y con la música de RZA, vocalista del grupo de hip-hop *Wu-Tang Clan*.

Por cierto, existen tiendas especializadas en *dojinshi* en todo Japón, como es el caso de Mandarake, denominada el *paraíso del otaku*, en la que abunda este tipo de productos. Una de sus sucursales, ubicada al este de la ciudad de Tokyo, en la zona de Ikebukuro, es dedicada exclusivamente a este género. A diferencia de los clientes regulares de las tiendas (hombres), estos negocios especializados se encuentran más equilibrados en cuanto al género de sus consumidores, ya que en ellos se pueden encontrar incluso más mujeres.

Es posible que los fans como creadores de contenidos sean la nueva tendencia en los medios de comunicación masiva en el mundo. Hasta ahora, fuera de Japón, sólo nos ha tocado verlo en los productos o memorabilia diseñados para fanáticos (*Lord of the Rings*, *Star Trek*, *Star Wars*), pero no dudemos que en el futuro, este sistema de creación se adopte en otros países y medios.

Los fans han tomado el poder..
por lo pronto.

Nuestro Colaborador

Diseñador independiente, docente en la Universidad Iberoamericana y el Centro de Diseño, Cine y Televisión, así como colaborador de la revista *SIN*, Luis Javier García Roiz (sí, con "o"), fue miembro fundador del colectivo Molotov en los 90. Aficionado a los videojuegos, la comida japonesa y el coleccionismo obsesivo de películas extrañas (horror japonés, coreano y de monstruos gigantes), *Carcass* es Ministro de la Iglesia del SubGenio desde 2007 y bajo este rito realizó un matrimonio a uno de sus mejores amigos. Es candidato a Maestro en Artes Visuales por la Academia de San Carlos de la UNAM.

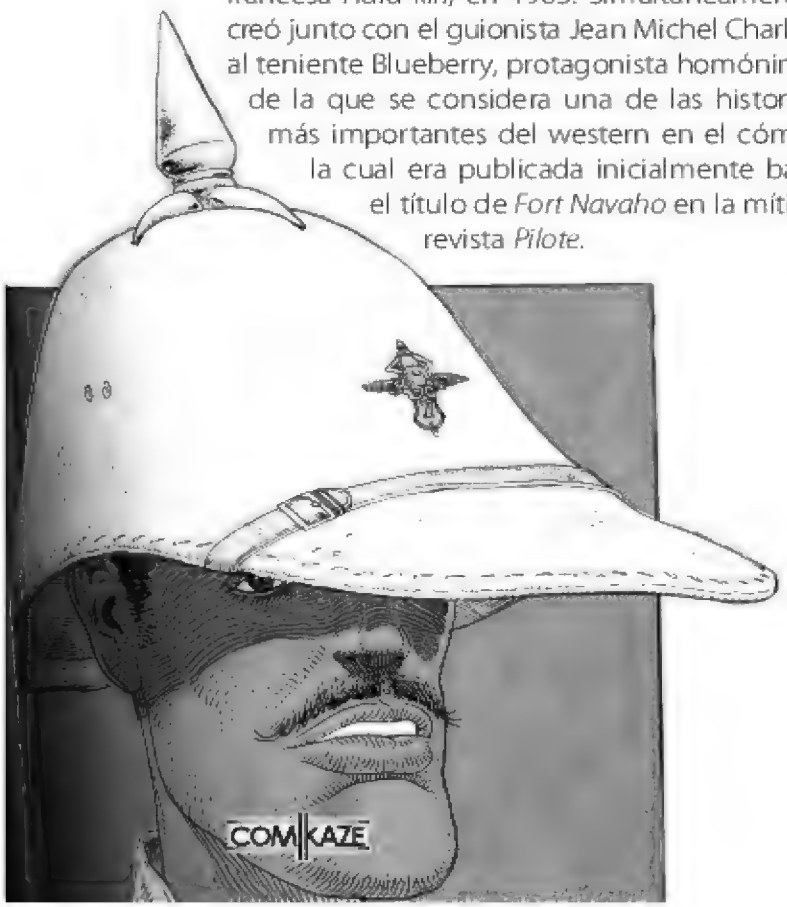
por EL EQUIPO DE COMIQUERO.COM
y JORGE TOVALÍN

EXISTEN AUTORES QUE LLEGAN A TENER MUCHA INFLUENCIA DENTRO DE SU MEDIO, PERO HAY OTROS QUE SE DEFINEN A TAL GRADO, QUE SU NOMBRE Y TÉCNICA MARCAN UN PERIODO, FORMANDO INCLUSO UNA CORRIENTE ALREDEDOR DE ELLOS. ENTRE ESTOS POCOS AUTORES DESTACA EL MAESTRO FRANCÉS JEAN GIRAUD, MEJOR CONOCIDO COMO MOEBIUS, QUIEN ESTE AÑO CUMPLE 70 DE VIDA.

Moebius
Surrealismo Infinito

Jean Henri Gaston Giraud no sólo revolucionó la historieta de ciencia ficción, sino que ha incursionado en otros muchos géneros, como el erótico y el western, dejando siempre muy claro porqué es una de las plumas más reconocidas del cómic.

Con una carrera de más de cuatro décadas, *Moebius* se inició profesionalmente en la revista francesa *Hara-kiri*, en 1963. Simultáneamente, creó junto con el guionista Jean Michel Charlier al teniente Blueberry, protagonista homónimo de la que se considera una de las historias más importantes del western en el cómic, la cual era publicada inicialmente bajo el título de *Fort Navaho* en la mítica revista *Pilote*.

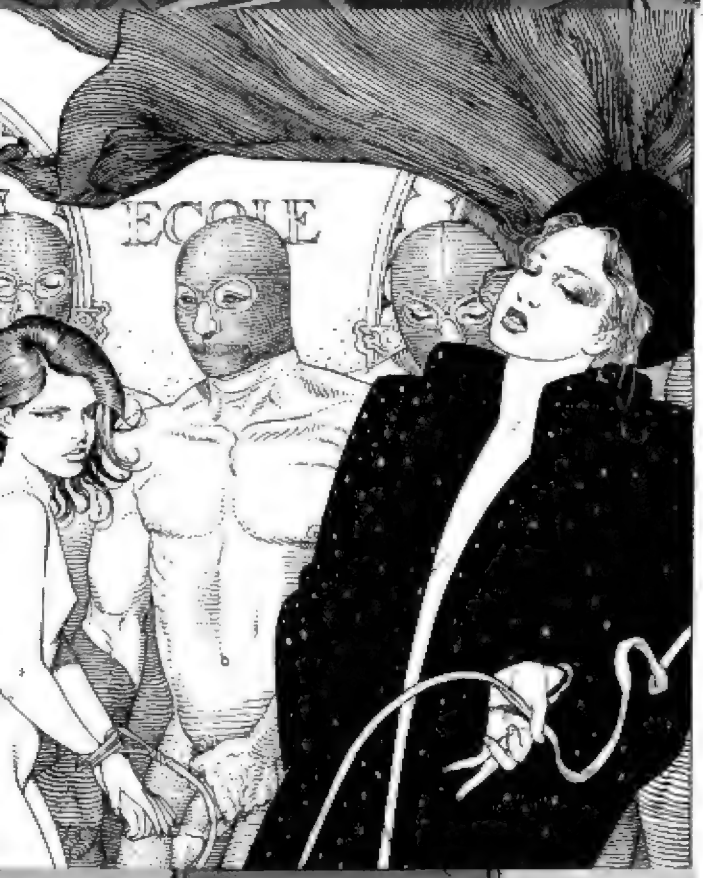


1974 fue un año clave para Giraud, quien formó parte integral de la fundación de *Les humanoïdes associeés*, grupo de artistas con el que creó la revista *Metal Hurlant*, donde Giraud retomó el pseudónimo de *Moebius*, que ya había utilizado en su paso por *Hara-kiri*.

Sin duda, la colaboración que a partir de 1981 tendría con el escritor chileno Alejandro Jodorowsky arrojó uno de los resultados más emblemáticos de la carrera del galo: nos referimos a *L'Incal*, saga que al día cuenta con más de una docena de entregas y que marcó el nacimiento de personajes ya clásicos como El Metabarón.

Entre los álbumes más famosos de Moebius destacan *Le Garage hermétique*, la serie de novelas gráficas de *Le Monde d'Edena*, *L'homme du Siguri* (basado en la mitología tarahumara), así como sobresale el personaje Arzach, cuyas historias fueron publicadas originalmente en *Metal Hurlant*, ubicándose dentro de la más pura ciencia-ficción, en donde el surrealismo es ingrediente básico: elefantes voladores que son en realidad aeronaves, ascensores que atraviesan todo un planeta y seres de consistencia gelatinosa, por sólo mencionar algunos ejemplos.

En 1989 *Moebius* colaboró junto con Stan Lee para crear *Parable*, una de las versiones de Silver Surfer más espectaculares de toda la his-



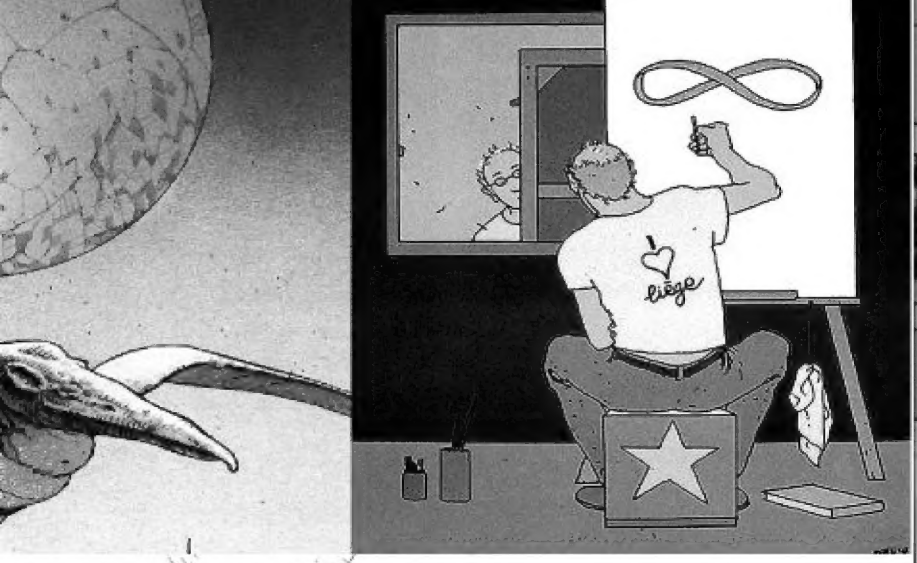
toria del personaje. Del mismo modo, Giraud ha colaborado en cine, ya sea como autor del guión de la película animada *Little Nemo in Slumberland*, basada en la célebre historieta del norteamericano Winsor McKay (otro indudable maestro surrealista), o como artista conceptual para los filmes *Alien*, *Tron*, y hasta la película *live action* de He-Man, entre otras.

Según *Moebius* pudo relatar en una ocasión, sus influencias más grandes son el grabador Gustave Doré, así como las obras de André Bretón y los libros de Carlos Castañeda, entre otras más, aunque ha admitido que todo lo que lee o mira termina por reflejarse en muchas de sus historias, aunque generalmente se percata de ello hasta que concluye la obra.

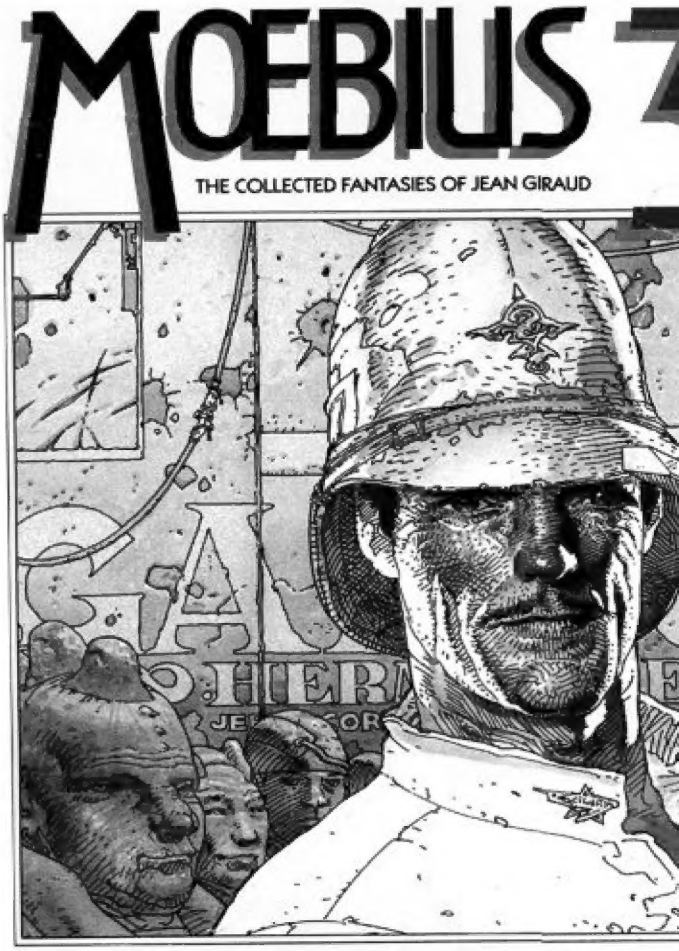
Con un particular sentido del humor, *Moebius* ha definido su trabajo como una forma de terapia, pues todos los que lo realizan tienen algo de locos. De esta forma, el hecho de mantener una vía de comunicación con sus lectores es lo único que salva a los artistas del cómic de parar en una institución psiquiátrica.

Por medio de proyectos como *L'Incal*, *La Caste des Méta-Barons* o *The Technopriests* (este último como parte de un universo de fantasía creado por gente de la talla de Jodorowsky y Janjetov para Humanoid Publishing) *Moebius* y compañía han ido formando un mundo fantástico y deprimente.

Niño en traje de adulto, que lo mismo dibuja escenas de alto erotismo que las más disparatadas fantasías, *Moebius* es un francés dibujando westerns...en fin, dueño de una vida que, incluso sin obra, es surrealista *per se*.



Moebius en la pluma de Jesús Antonio Hernández



DatoFRIKI

En 2004 Jan Kounen (*Doberman*) dirigió una cinta sobre el personaje, que fue interpretado por Vincent Cassel. Titulado *Blueberry*, el filme fue rebautizado como *Renegade* para Estados Unidos.

Moebius demandó a Luc Besson argumentando que su película *The Fifth Element* había copiado conceptos de *L'Incal*, pero perdió la demanda.

INDIANA JONES y el REGRESO A LAS VIÑETAS

por .J DAVID .M JIMÉNEZ

EL ARQUEÓLOGO CREADO POR GEORGE LUCAS Y STEVEN SPIELBERG VUELVE ESTE AÑO A LAS PANTALLAS CON INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL. PARALELO AL LANZAMIENTO DE LA NUEVA CINTA, DARK HORSE PUBLICARÁ SU ADAPTACIÓN OFICIAL EN DOS NÚMEROS ESCRITOS POR LUCAS, DAVID KOEPP Y JOHN JACKSON MILLAR, Y DIBUJADOS POR LUKE ROSS.

Esta adaptación será acompañada por *Indiana Jones Adventures*, serie escrita por Phillip Gelatt y dibujada por Ethaen Beavers, la cual utilizará un estilo similar al de *Batman Adventures* y *Star Wars: Clone Wars*.

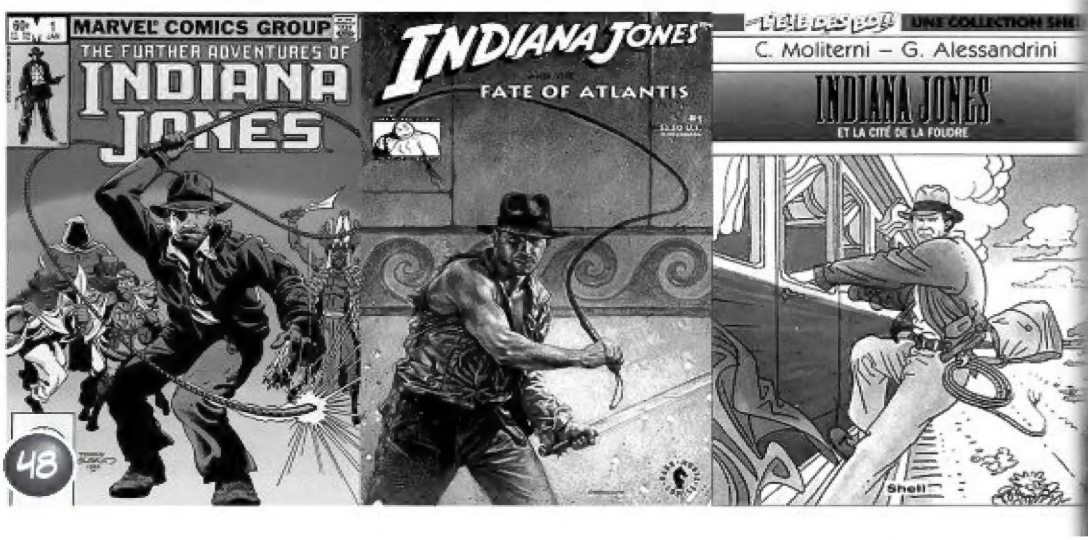
No es la primera vez que el doctor Henry Jones Jr. aparece en las viñetas, pues en 1981 Marvel publicó la adaptación de *Raiders of the Lost Ark* y desde 1983 editó 134 números de la serie mensual *The Further Adventures of Indiana Jones* (incluyendo las adaptaciones de *Temple of Doom* y *Last Crusade*).

Entre 1993 y 1996, Dark Horse retomó a *Indy*, publicando varias miniseries como *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, basada en el juego de computadora homónimo, o series como *Young Indiana Jones Chronicles*, a partir del programa de televisión que se transmitía entonces.

Los títulos que Dark Horse publicó son: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *The Young Indiana Jones Chronicles*, *Indiana Jones: Thunder in the Orient*, *Indiana Jones and the Arms of Gold*, *Indiana Jones and the Golden Fleece*, *Indiana Jones and the Shrine of the Sea Devil*, *Indiana Jones and the Iron Phoenix*, *Indiana Jones and the Spear of Destiny*, e *Indiana Jones and the Sargasso Pirates*.

A esto se suma una larga serie de novelas, así como unos curiosos libros en los que el lector asume el rol de Jones, tomando decisiones sobre la trama, por lo que la aventura puede tener múltiples variaciones y desenlaces.

Sin duda alguna, este será un año muy agitado no sólo para el personaje bautizado en honor del perro de George Lucas, sino para sus miles de seguidores, que tendrán que dar seguimiento a una nueva oleada de publicaciones, figuras de acción, y tal vez otra serie *live action*.

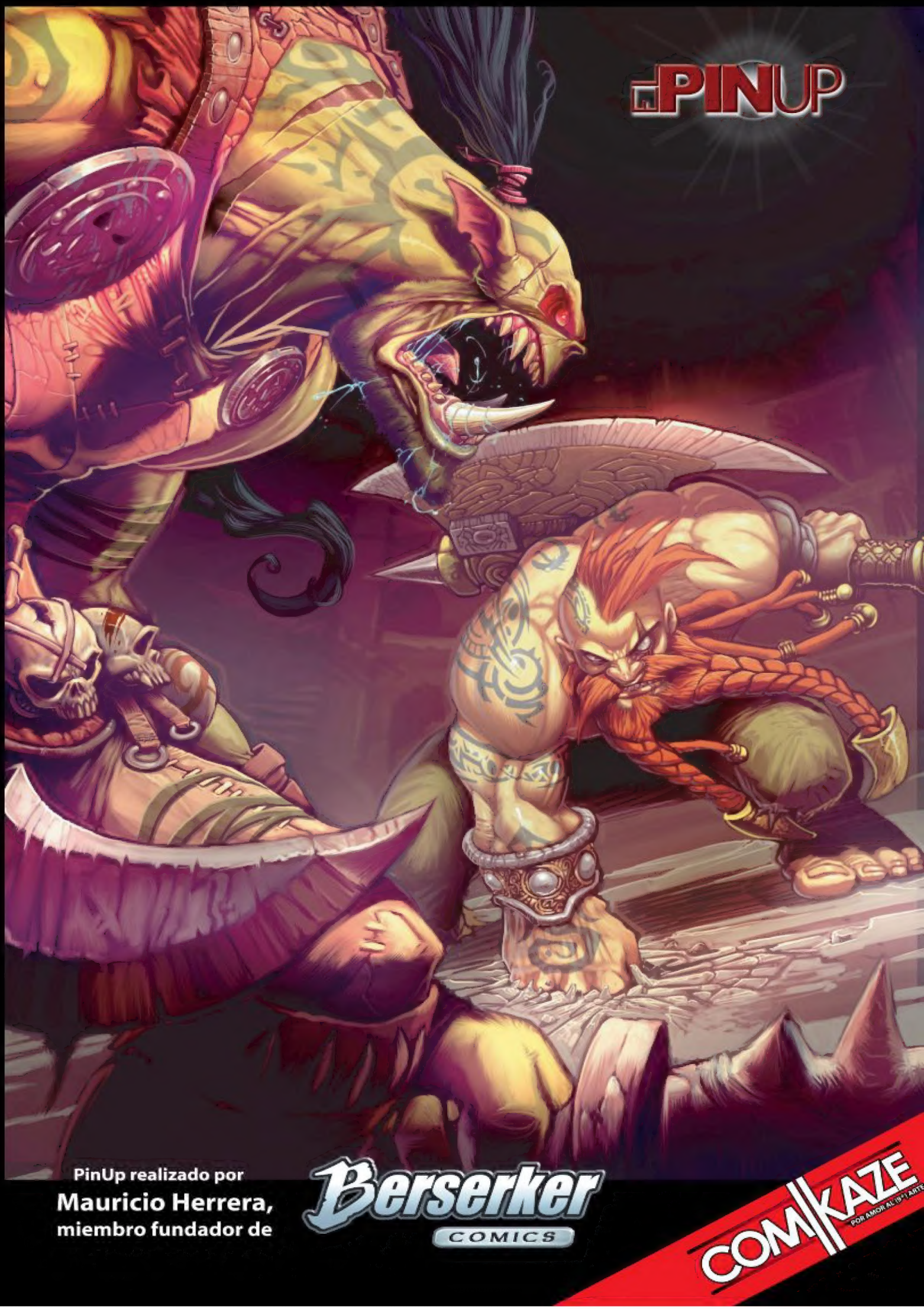


www.
SUPERCOMICS
.com.mx

noche infinita

comiCASTLE

COMIQUERO.COM


PINUP
PinUp realizado por
Mauricio Herrera,
miembro fundador de
Berserker
COMICS
COMIKAZE
POR AMOR AL 9º ARTE